

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# Joystick

# 159  
MAI  
2004

T 06287 - 159 - F: 6,50 €

**future  
games**  
The first choice for gamers

HALF-LIFE 2

News  
et Beta-Versions  
World of Warcraft  
Starwars Republic Commando  
Perimeter

Tests  
Unreal Tournament 2004  
Painkiller  
Race Driver 2  
Savage

UNREAL TOURNAMENT 2004 • MAI 2004 • 6,50 €

159

Joystick

UNREAL TOURNAMENT 2004 • PAINKILLER • RACE DRIVER 2 • SAVAGE



# Goûtez au Paradis...



En partenariat avec :



LYCOS



© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. For Cry, Ubisoft, ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. CryEngine, Polybump technology and Crytek are either trademark or registered trademark of Crytek GmbH. All rights reserved.



**...et découvrez l'Enfer.**

# FARCRY™



**99 %**

*"Far Cry est une bombe !... Préparez-vous à dire Far Cry-like !"*



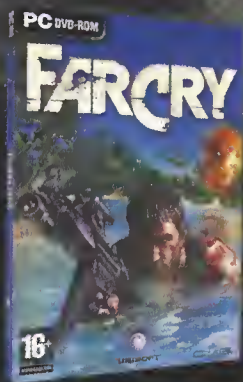
**9/10**

*"Le shoot qui enterre gentiment tout le reste... Far Cry est le nouveau roi des FPS sur PC"*



**18/20**

*"Un pur moment de bonheur ... Simplement fabuleux... Un rêve de joueur"*



Disponible maintenant



**18/20**

*"Sublime, Far Cry est sublime... Le FPS du moment"*

[www.farcry-thegame.com](http://www.farcry-thegame.com)

**CRYTEK**

**UBISOFT™**





**Tous les pirates finiront un jour  
par graver le même jeu.**

Tout petit, on vous le répétait déjà. Copier, c'est mal. Aujourd'hui les conséquences peuvent être beaucoup plus graves. Pour qui ? Pour nous, pour vous, pour tous, sans parler des peines sévères prévues par la loi pour copie illégale, l'avenir des logiciels de loisirs est gravement menacé. **Ensemble stoppons les pirates.**

*Extrait du Code de la propriété intellectuelle*

Article L.335-3 « Est (...) un délit de contrefaçon la violation de l'un des droits de l'auteur de logiciel (...) ».

Article L.122-4 « Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur (...) est illicite ».

Article L.335-2 « La contrefaçon en France (...) est punie de 3 ans d'emprisonnement et de 300 000 € d'amende ».



**HALTE AU PIRATAGE !**

**SELL**

SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

[www.sell.fr](http://www.sell.fr)



# ommaire

159 MAI 2004

## LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Besieger	57
Dungeon Lords	63
Hitman : Contracts	58
Mashed	36
Perimeter	54
Pool Paradise	56
Shadow Ops : Red Mercury	41
Soldiers	61
Star Wars : Republic Commando	40
Star Wars Battlefront	40
The Movies	38
Tom Clancy's Ghost Recon 2	43

True Crime	
Wanted Guns	
War Times	

## LES TESTS DU MOIS

A.I.M. : Artificial Intelligence	
Machines	
Anno 1503 : Treasures, Monsters and Pirates	
Bad Boys 2	
Battle Engine Aquila	
Blitzkrieg : Burning Horizon	
Breed	

60 Égypte III :	
62 Le Destin de Ramsès	100
91 KnightShift	93
Les Chevaliers du Temple	101
Lords of the Realm III	91
Painkiller	76
Savage	72
98 Schizm 2 : Chameleon	99
Singles	80
85 Syberia 2	86
94 TOCA Race Driver 2	88
96 UEFA Euro 2004	92
95 Unreal Tournament 2004	66
82	



**NEWS**  
Deux nouveaux jeux Star Wars, le retour du mytique Pirates, des cow-boys, un assassin silencieux, une île dédiée toute entière au billard et un soupçon de Seconde Guerre mondiale : il y en a pour tous les goûts.



**TESTS**  
Du sang, de la sueur et même un petit peu de sexe : du gros FPS qui tache de Painkiller ou UT2004 aux bolides de Race Driver 2, on n'a pas vraiment eu le temps de s'ennuyer.



**RÉSEAU**  
Du gros calibre dans les MMORPG ce mois-ci : Ryzom, Lineage 2 et un certain World of Warcraft qui pourrait bien signer la mort de toute forme de « vraie vie » à la rédaction.



**MATOS**  
Entre deux PC-grillés à coups d'overclocking et avant de partir voir les nouveaux bébés d'ATI au Canada, C. Wiz fait le plein de news et un petit topo sur les moments forts du CeBit.

## ET AUSSI...

Budget	102
Courrier des lecteurs	18
Édito, News	30
Et Poke et Peek	138
Le jeu de la couv' : Half-Life 2	22
Matos - CeBIT	130
Matos - News	126
Matos - Preview	
nForce 3 250 Gb	134

Matos - Test mini-PC iDEQ	132
Matos - Top Hard	136
Patches	16
Reportage Axis & Allies	48
Reportage Settlers V	50
Reportage Sid Meier's Pirates!	46
Réseau Chronique	
- Asheron's Call 2	118
Réseau Net News - Ground	
Control 2 : Operation Exodus	116

Réseau Net News -	
Lineage II	114
Réseau Net News - Ryzom	108
Réseau Net News -	
World of Warcraft	110
Réseau Net News	104
Réseau Try Again - Far Cry	117
Sommaire CD/DVD	8
Top Rédac'	64
Utilitaires	122

CONVERTISSEUR  
© Valve Software

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

**JOYSTICK**  
est édité par Future France  
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,  
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39  
Présidente Directrice Générale et Représentante Légale :  
Saghi Zaïmi  
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray  
Principal Actionnaire : Future Holdings Limited 2002  
Directrice de la Publication : Saghi Zaïmi  
Directeur des Magazines : Xavier Levy  
Directeur Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi  
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

**RÉDACTION**  
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85  
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron  
Chefs de rubriques : Cylil « Cyd » Dupont,  
Sébastien « Bishop » Finot  
Chef de rubrique News : Jean-Christophe « Faskil » Detrain  
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot  
Première rédactrice graphiste : Érica « Mollusque » Denzler  
Correcteur Photos : Stéphane Leclercq  
Responsable de la Rédaction Technique : Olivier Delacourt

**ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :**  
Emmanuel « Tbf » Bezy, Matthieu « Blutch » Ghorbani,  
Méline « Mach » Gras, Matthieu Guérin, Erwan  
« Fumbie » Laffeuil, Guillaume « C. Wiz » Louel,  
Ismaël « Atomic » Villéger, Fabrice « La Fouine » Bloch  
(maquette), Anne Pavan (correctrice)

**PUBLICITÉ**  
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam  
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59  
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89  
Chef de Publicité : Nicolas Lethier-Laçaze 01 41 27 44 91  
Fax : 01 41 27 38 00  
Responsable Trafic : Maguy Edouard  
Assistant Trafic : Sophie Blavin

**ABONNEMENTS**  
Abonnements France au : 03 28 38 52 38  
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 41,90 euros  
Tarif étranger au : 03 28 38 52 38  
abonnement@joystick.com  
Vente au Numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

**TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK**  
CENTRE SERVEUR : Nudge

**FABRICATION**  
Responsable de la Fabrication : Jacqueline Galante  
Chargé de Fabrication : Solenn De Clercq

**DIFFUSION**  
Responsable de la Diffusion : Florence Lournier  
Responsable Abonnement : Valérie Bardon  
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

**IMPRIMÉ PAR :** Brodard Graphique membre de E26 -  
ZI - Boulevard de la Mame -  
77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant  
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou  
2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages.  
Ces suppléments ne peuvent être vendus  
séparément.

Tous droits de reproduction réservés.  
Commission paritaire N° 0305 K 70725.  
ISSN : 0394-4559. Dépôt légal à parution  
Prix au numéro : 6,50 euros  
Date de parution : fin mai  
Dépôt légal à parution

La rédaction n'est pas responsable des fautes, illustrations et photos qui lui  
sont communiquées par nos auteurs. La reproduction totale ou partielle des  
articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société  
Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins  
adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés.  
Les indicateurs de prix et d'adresse figurant de nos pages publicitaires  
sont données à titre d'information, se ils ne sont pas publicitaires.  
Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future  
Network PLC a pour mission de rassembler les meilleurs informateurs  
de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la  
satisfaction et de la qualité des services Internet offerts.  
Une information de quel type et des conseils pour gagner du temps et de l'argent,  
mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie  
simple contribue à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont  
le croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie  
aujourd'hui plus de 50 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne  
et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le groupe  
accorde également une licence à 50 magazines de 28 pays. The Future  
Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNT)  
www.thefuturenetwork.plc.co.uk  
Joystick est une marque déposée.



PC CD-ROM

# DREAM



**PATRICIAN III**



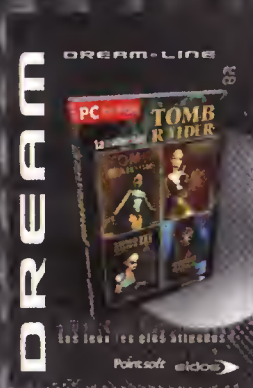
**RED SHARK**



**LONDON RACER II**



**STEAMLAND**



**ULTIMATE TOMB RAIDER 1,2,3,5**



**ECHELLON II**



**PURE PINBALL**



**FAST LANES BOWLING**



NEW WORLD

NEW WORLD

DREAM-LINE

PC  
CD



Les Jeux les plus attendus !

Pointsoft 

19,95 €

Les Jeux les plus attendus !

DREAM-LINE

Pointsoft

POINTSOFT - Avenue Antoine Pinay - Parc d'Activités des 4 vents  
59510 Hem - FRANCE Tél. : +33 (0)328 328 000 - Fax. : +33 (0)328 328 009



# sommaire #159

*Ça fait du bien d'avoir de la place ! Nan, pas du mètre carré hein, je parle de la vraie place, celle qui se mesure en gigaoctet. Dans la vie normale, tant que j'ai la place pour un PC, tout va bien. Bref. On commence progressivement à vous proposer autour de 10 versions d'essai par mois, ce qui me rappelle l'époque bénie des CD avec 15 démos qui dépassaient parfois la taille colossale de 10 Mo. Pour ce mois de mai, le contenu solo s'équilibre assez bien avec son homologue multijoueur. Si vous êtes fan des plaisirs solitaires, vous allez vous éclater avec Toca Race Driver 2, Splinter Cell 2, Syberia 2 et Divine Divinity 2 (oops pardon, Beyond Divinity). Si en revanche, vous ne vivez que pour des affrontements entre joueurs, vous allez vous régaler avec Splinter Cell 2 (oui, aussi), Savage, Trackmania Power Up ! Colin McRae 04 et surtout la bêta 3 de Ryzom. Vous pourrez participer à la phase finale de développement de ce MMORPG : n'hésitez pas à écrire aux développeurs pour signaler les bugs rencontrés !*

Tbf



SPLINTER CELL  
2

## RYZOM

Développeur : Nevrax  
Éditeur : Non annoncé  
Genre : MMORPG  
Site Internet : [www.ryzom.com](http://www.ryzom.com)  
Config recommandée : Processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D supportant le Pixel Shader et Vertex Shader 1.0, Connexion haut débit

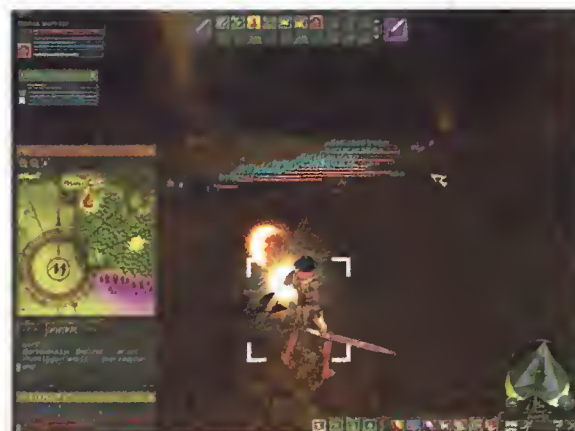
### En résumé

Cette fois-ci, on vous propose la bêta d'un MMORPG et pas une version d'essai. Cela change tout car vous allez devoir bosser et signaler les bugs aux développeurs, tester des trucs dingues avec votre personnage juste pour voir si c'est possible. Cette Open Bêta va durer jusqu'à la sortie du jeu c'est-à-dire quelque part en juin, cela vous laisse le temps de monter un avatar en niveau et de découvrir le système de magie et de combat de ce titre. En effet, vous n'avez pas à choisir une profession lors de la création de votre personnage. C'est votre façon de jouer qui définit quels attributs évoluent (voir le texte de Cyd en rubrique Réseau). Si vous accrochez grave au jeu et que vous l'achetez à sa sortie, vous bénéficierez de certains avantages si vous avez participé à la Bêta 3 : un emote (geste effectué par votre personnage) spécifique, un titre honorifique et la possibilité de conserver votre nom de perso.



### Installation/Connexion

Installez la bêta 3 via l'interface du DVD ou en double-cliquant sur le fichier setup.exe du sous-répertoire Ryzom. Allez ensuite sur le site [www.ryzom.com/subscribe](http://www.ryzom.com/subscribe) et suivez les instructions pas à pas. Entrez ICK01 dans le champ « Activation Key ». Utilisez le login et le mot de passe reçus par email pour vous connecter au serveur et mettez à jour votre version. Quand vous avez tout téléchargé, lancez le jeu et créez un personnage. Voilà, c'est tout : le monde d'Atys vous attend !





## SPLINTER CELL 2



Genre : Action/infiltration  
Développeur : Ubi Soft Montréal  
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft  
Site Internet : [www.splintercell.com](http://www.splintercell.com)

Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo, DirectX 8.0, connexion 56k  
Config recommandée : Windows XP, Processeur 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D 128 Mo, DirectX 8.0, connexion haut débit

### En résumé

On vous propose pas moins de deux démos pour ce hit. La première est solo et vous allez découvrir une mission dans un train quelque part entre Paris et Nice. Votre objectif est de retrouver un homme du nom de Norman Soth. La deuxième démo est multijoueur et vous avez accès à la carte de l'hôpital, uniquement en mode Neutralisation. Vous pouvez prendre le rôle de l'espion ou celui du mercenaire, à vous de voir. Pour ceux qui ne connaissent pas Splinter Cell 2, vous dirigez toujours l'agent Sam Fisher qui passe son temps à infiltrer des lieux hautement protégés, de nuit de préférence. C'est un sacré fêtard ce Sam.

### Touches

Pour corser un peu les choses, les touches n'ont absolument rien à voir selon la démo. Allez dans options > controls pour la démo solo et dans profile options > keyboard configuration dans l'autre cas pour régler les touches.

#### En solo :

Touches fléchées  
C  
Roulette souris  
BG souris  
BD souris  
BM souris  
E  
SHIFT  
R  
2  
3

pour se déplacer  
pour se baisser  
pour régler la vitesse de marche  
pour tirer  
pour utiliser le tir alternatif  
pour manipuler les jumelles  
pour utiliser  
pour sauter  
pour recharger  
pour avoir la vision de nuit  
pour avoir la vision thermique

#### En multijoueur :

Z Q S D  
SHIFT  
A E  
BG souris  
BD souris  
ESPACE  
TAB

pour se déplacer  
pour utiliser  
pour les actions spéciales  
pour tirer  
pour utiliser un gadget  
pour sauter  
pour changer de vision

### DirectX

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

### Lancement

#### DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Sauvez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

**ATTENTION :** Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

### COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

### Comment décompresser et lancer

#### LES FICHIERS COMPRESSÉS : CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilsitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

### COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : [cdromjoystick@futurenet.fr](mailto:cdromjoystick@futurenet.fr) (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.





## TOCA RACE DRIVER 2

Genre : Course de voitures en tout genre

Développeur/Éditeur/Distributeur : Codemasters

Site Internet : [www.codemasters.fr/tocaracedriver2](http://www.codemasters.fr/tocaracedriver2)

Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 800 MHz, 256 Mo de RAM, DirectX 9.0b, Carte graphique 32 Mo

Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Processeur 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, DirectX 9.0b, Carte graphique 64 Mo

### En résumé

À vous les volants d'un tas de véhicules dans cette suite d'une des meilleures séries de Codemasters. Comme dans Race Driver 1, vous allez devoir évoluer dans les différents championnats tout en suivant l'histoire de votre personnage. Certains sont allergiques à la partie « aventure » de ce jeu. Question de goût. Cette démo va vous permettre d'apprécier le nouveau moteur graphique et les différents véhicules qui vous sont prêts pour la durée d'une course : une Jaguar pour participer au Vintage Classic, une AMG-Mercedes pour le championnat DTM et une Holsen Commodore pour le V8 Supercars.

### Touches

On ne peut pas redéfinir les touches dans la démo donc mémorisez-moi tout cela :

Touches fléchées

A/Z

ESPACE

FIN

C

pour diriger le bolide

pour monter/descendre d'un rapport

pour utiliser le frein à main

pour regarder derrière

pour changer la caméra



## SAVAGE

Genre : Mélange d'action et de stratégie temps réel

Développeur : S2 Games

Éditeur/Distributeur : Digital Jesters

Site Internet : [www.savageeurope.com](http://www.savageeurope.com)

Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique de type GeForce ou Radeon, connexion internet 56k

Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo, connexion haut débit

### En résumé

Un mélange de FPS et de RTS, avouez que c'est original. Spellforce nous avait proposé récemment une mixture RPG/RTS mais là, on innove à petits pas. Vous vous retrouvez dans le monde de Nereth où les humains affrontent sans fin une horde de bêtes sauvages. Choisissez votre camp puis votre façon de jouer. En effet, vous pouvez prendre le rôle du commandant – un seul par partie – qui se charge de collecter des ressources et de construire des bâtiments ou celui du guerrier qui doit gagner de l'expérience en affrontant des créatures autour de la base. Plus tard dans la partie, vous aurez accès à des unités puissantes et à des engins de siège afin de créer des batailles mémorables. La démo vous permet de jouer uniquement avec les humains sur deux cartes : Crossroads et Eden2.



### Touches

Si les touches ne vous plaisent pas, vous pouvez bien entendu les changer dans le menu « options ».

Touches fléchées

ESPACE

SHIFT

Bg souris

Bd souris

roulette souris

E

M

T

Y

U

pour diriger le guerrier/la caméra

pour sauter

pour sauter

pour attaquer

pour bloquer

pour choisir un objet

pour utiliser/entrer dans un bâtiment

pour afficher le plan du niveau

pour parler à tout le monde

pour parler à son équipe

pour parler à son commandant





## TRACKMANIA POWER UP !

Genre : Succession d'épreuves en voitures

Développeur : Nadéo

Éditeur/Distributeur : Focus

Site Internet : [www.trackmania-lejeu.com](http://www.trackmania-lejeu.com)

Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 450 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9



### En résumé

En attendant un Trackmania 2 qui semble inévitable vu le succès du premier épisode, Nadéo vous propose une extension du nom de Power Up ! Une cinquantaine de nouveaux blocs, un mode de construction sous-terrain, un nouveau mode solo appelé survie et une dizaine de petites modifications qui font penser à un gros patch à première vue. La démo permet de jouer en solo à quelques challenges et puzzles et en multijoueur afin de profiter des améliorations de l'extension. Si vous avez le jeu de base et que cette démo vous plaît, on vous a mis l'extension Power Up sur le DVD, dans la section patches.



### Touches

Cela reste très simple pour un jeu de courses mais si vous voulez changer tout cela, allez dans Réglages puis Config. des contrôles :

- Touches fléchées pour diriger la voiture
- o du pavé numérique pour klaxonner
- ESPACE pour parler



## SYBERIA II

Genre : Aventure

Développeur/Éditeur/Distributeur : Microïds

Site Internet : [www.syberia2.info](http://www.syberia2.info)

Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 350 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo, DirectX 8.1

Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Processeur 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9

### En résumé

L'histoire de Syberia II fait directement suite à celle du premier épisode. Vous jouez le rôle de Kate Walker, une jeune avocate un brin aventurière. Après avoir enfin retrouvé Hans Voralberg et lui avoir fait signé les papiers de rachat de la fabrique d'automates à la fin de Syberia, vous décidez de continuer l'aventure et de partir en Russie pour trouver la mythique Syberia. Accompagnée de Hans et d'un automate du nom d'Oscar, vous allez explorer quatre nouveaux univers et résoudre un paquet d'énigmes. La démo vous permet de découvrir le début de l'aventure. Pour information, le créateur de l'univers de Syberia est Benoît Sokal, également auteur de l'Amerzone.

### Touches

Tout se fait à la souris avec laquelle vous devez manier habilement le bouton gauche ou le droit selon les actions possibles. Vous pouvez également double-cliquer sur un endroit pour vous y rendre au pas de course.







## BEYOND DIVINITY

Genre : Action/RPG  
Développeur : Larian Studios  
Éditeur/Distributeur : Focus  
Site Internet : [www.divinityfrance.com](http://www.divinityfrance.com)  
Config minimum : Windows 98/2000/XP, Processeur 500 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0b

### En résumé

Beyond Divinity est la suite de Divine Divinity, un mélange de Diablo pour le côté combat et de Baldur's Gate pour le système de quêtes. Vous incarnez un homme ou une femme appelé(e) l'Élu(e). Le but ultime est de révéler en ce personnage son côté divin en apprenant diverses compétences et connaissances. La plupart du temps, cela demande de réaliser des quêtes c'est-à-dire combattre un nombre important d'ennemis. La démo vous permet de découvrir le début de l'aventure où vous croupissez en prison.

### Touches

Toutes les actions se font quasiment à la souris pour se déplacer.  
Il existe toutefois quelques raccourcis clavier bien utiles :

I	pour ouvrir l'inventaire
M	pour accéder à la carte
C	pour activer le mode Combat
Q	pour ouvrir le journal de quêtes



## Les démos

Répertoire DEMOS

## COLIN McRAE RALLY 04 MULTIJOUEUR

Genre : Course de voitures qui glissent  
Développeur/Éditeur/Distributeur : Codemasters  
Site Internet : [www.codemasters.fr/colinmcraerally04](http://www.codemasters.fr/colinmcraerally04)  
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 750 MHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo  
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9.0b, Processeur 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

### En résumé

Le mois dernier, on vous proposait une démo uniquement solo de Colin 4 mais ce mois-ci, non seulement vous pouvez y jouer en multijoueur mais en plus, vous avez trois nouveaux circuits pour y jouer seul : Espagne, Suède et Australie remplacent les circuits des États-Unis, du Japon et de la Finlande. De quoi vous donner un bon aperçu du produit final. Le moteur physique est toujours aussi épatant et il n'est pas rare de devoir abandonner la course à cause d'un moteur cassé ou de pneus manquants.



### Touches

Comme son petit frère Toca Race Driver 2, cela reste très facile à se souvenir mais cette fois-ci, on peut redéfinir les touches dans Options > Manettes.

Touches fléchées	pour diriger la voiture
ESPACE	pour utiliser le frein à main
V/B	pour changer les rapports de vitesse
1	pour changer la vue caméra







TRANSFORMEZ VOTRE PALAIS EN PUNCHING BALL



**Coca-Cola**  
*light* **lemon**  
Saveur citron

LIGHT\* ET INTENSE









## PORTEURS DE LUNETTES

# ON VOUS A MENTI : porter des lentilles ne trouble pas la couche d'ozone !

**Essayer des lentilles 1 jour ? Avec Focus® DAILIES®, c'est simple, facile et ça apporte immédiatement un grand confort. Alors pourquoi se priver d'essayer ? Enquête sans tabou sur un style de vue sans prise de tête.**

## Une lentille 1 jour ? C'est quoi donc ?

C'est une lentille que l'on remplace après chaque usage. Chaque matin vous prenez une lentille neuve, fraîche, confortable, parfaitement stérile. Et le soir, vous la jetez. C'est simple et efficace. Avec Focus DAILIES, vous avez tous les avantages des lentilles de contact... et juste les avantages.

## Laissez tomber les contraintes !

Vous connaissez les contraintes de vos lunettes : verres mouillés ou embués, sales, reflets, montures qui glissent, vision déformée... Avec Focus DAILIES, fini tous ces problèmes !

## De la technologie...

Focus DAILIES est la seule lentille 1 jour au monde à bénéficier d'un procédé de fabrication extrêmement innovant, la LightStream Technology™. Avec ce

procédé, chaque lentille est fabriquée à l'état liquide dans des moules en quartz et en verre, d'une grande précision. C'est ce qui explique non seulement ses qualités exceptionnelles, mais aussi son petit prix.

## Vous êtes aux commandes !

Avec Focus DAILIES, c'est vous qui gérez votre vue en fonction de la situation, de vos envies. Vous les mettez facilement, pour une heure ou toute la journée. Les lentilles Focus DAILIES s'emportent partout. C'est vraiment un jeu d'enfant de vous simplifier la vie : dans vos loisirs comme dans vos autres activités.

## Super, le bon plan !

Demandez vite vos premières lentilles Focus DAILIES : elles sont offertes\* ! Sur un simple appel téléphonique, des spécialistes vous donneront les conseils utiles. Essayez Focus DAILIES pour voir ! Vous risquez d'être séduit !



## L'AVIS DE GOODBOY

**"Je les mets, je les enlève,  
je les jette !"**

"Focus DAILIES et moi, c'est une rencontre déterminante. Non seulement elles sont d'un confort exceptionnel, mais en plus, elles m'ont énormément simplifié la vie. Faut dire, c'est tellement pratique, je les mets, je les enlève, je les jette... rien de plus simple. En plus, je n'ai pas à m'encombrer avec des tonnes de produits d'entretien. Avec Focus DAILIES, j'ai enfin l'impression de pouvoir contrôler ma vue."



**Vos lentilles Focus DAILIES offertes !\***  
au **N°Azur 0 810 360 360**

**Focus  
DAILIES®**  
LENTILLE 1 JOUR

Myopes, hypermétropes, astigmates  
et presbytes, tout le monde peut porter  
les lentilles 1 jour Focus DAILIES.

Sous réserve de non contre-indication au port de lentilles de contact.

Retrouvez Focus DAILIES sur **www.dailies-oh.com**

\* offre soumise à conditions.



**Seule la rubrique Patches permet des rencontres de ce genre : réunir les deux hits du moment – Splinter Cell 2 et Far Cry – à côté d'un vieil habitué de cette page, Neverwinter Nights. Tous des mégastars s'il vous plaît. Espérons que l'aîné aura des conseils à donner pour éviter les mises à jour trop fréquentes. C'est mal barré pour Splinter Cell 2...**

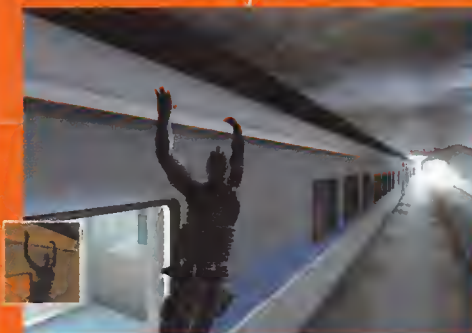
## Far Cry

### PATCH 1.1

Voilà le jeu idéal pour se réjouir d'avoir acheté la dernière carte graphique à la mode. En attendant Half-Life 2, Doom 3 ou Stalker, vous ne trouverez pas mieux pour calculer des vitesses d'affichage dans des décors qui flattent la rétine.

Les développeurs ont pris de l'avance en intégrant le support des prochaines cartes Nvidia et la troisième génération des Pixel Shaders. Ils ont corrigé quelques effets graphiques comme le brouillard, les ombres des arbres et les réflexions sur l'eau.

Côté réseau, le support de Punkbuster et de All Seeing Eye permet de jouer avec ses logiciels préférés. À noter : des améliorations du code réseau pour ne plus avoir un ping de limace.



## Neverwinter Nights & Community Expansion Pack

### PATCH 1.62

On l'aura attendu longtemps cette version française de la mise à jour pour Neverwinter Nights. De quoi regretter de ne pas avoir acheté la version originale, c'est certain. Depuis la sortie de ce titre, deux extensions officielles ont vu le jour ainsi que des milliers de modules faits par des passionnés.

Cette mise à jour essaye de faire plaisir aux concepteurs de mod en corrigeant des scripts et en ajoutant des monstres ainsi qu'un ciel pour l'hiver. Pour une campagne ayant comme ville principale Neverwinter (Padhiver en français), avouez qu'il manquait un petit quelque chose. Les problèmes de quêtes dans le jeu de base après avoir installé l'une des deux extensions sont également résolus. En ce qui concerne l'expansion pack, il contient comme nouveautés 450 monstres, 14 types de bestioles, 2 races jouables, 121 portraits, 324 boucliers, 772 objets d'inventaire et 1448 objets déplaçables. Ils ont dû embaucher un stagiaire chez Bioware pour avoir des chiffres aussi précis.

## Splinter Cell : Pandora Tomorrow

### PATCH 1.1

En rajoutant du multijoueur au concept d'infiltration de Splinter Cell, les mises à jour étaient inévitables. Cette version 1.1 tente de corriger les premiers problèmes : gestion de plusieurs fenêtres de discussion, détection automatique du clavier AZERTY ou QWERTY, possibilité d'activer Punkbuster en réseau local, meilleur classement des serveurs selon le ping. Il ne manque plus que des nouvelles cartes pour sombrer dans l'infiltration en multijoueur, on fait trop rapidement le tour des huit maps de base.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches.



# CARTE 12-25

L'argent, gardez-le pour là-bas.

Jusqu'à **-50%\*** sur vos voyages SNCF en France  
-25% garantis

La Carte 12-25, c'est aussi toute l'année :

- Jusqu'à -25%\* sur les A/R Eurostar vers Londres
- Jusqu'à -25%\* sur la location de voitures Avis
- Jusqu'à -25%\* sur plus de 500 vols à travers le monde avec United Airlines et Lufthansa

Découvrez le nouvel Espace 12-25 avec encore + de bons plans, sur [voyages-sncf.com](http://voyages-sncf.com), rubrique "Espace 12-25" !

\*Offres soumises à conditions. Dans la limite des partenariats avec les entreprises concernées.  
Renseignez-vous dans les points de vente de chaque prestataire en France.



Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à [courrierjoystick@futurenet.fr](mailto:courrierjoystick@futurenet.fr). Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

## Culture physique

J'ai quelques questions sur le fameux moteur physique Havok : depuis quand existe-t-il ? Sera-t-il utilisé dans les jeux suivants : Doom 3, Stalker, Uru, Tetris ?  
Kiw32

Fondée en 98, la société Havok s'est surtout illustrée dans l'intégration de propriétés « physiques » dans différents logiciels professionnels (Shockwave, 3D Studio Max) et s'est rapidement fait connaître auprès des développeurs en multipliant les conférences et les partenariats avec les fabricants de consoles. Uru est le seul à bénéficier de Havok puisque Doom 3 utilise un moteur physique totalement propriétaire et que Stalker bénéficie d'une version améliorée de l'Open Dynamics Engine ([open.de.sourceforge.net](http://open.de.sourceforge.net)). Bien que cela ne fut jamais prouvé, nous soupçonnons Tetris d'avoir incorporé une version bêta d'un de ces trois moteurs tant le réalisme de la chute des pièces était grand.

### «EOF»

Existe-t-il un site Internet ou une liste expliquant les types d'extensions de fichiers : les .bat, les .truc ou .machin ?  
Swoosh  
Vous pouvez tenter le site [www.filext.com](http://www.filext.com) mais il ne renvoie aucune réponse pour .truc et .machin, ce qui me fait douter de son efficacité.

## Perdu dans l'espace

Fan de la série Elite depuis longtemps, j'ai décidé d'aller chercher des infos sur Internet pour la sortie d'Elite 4. A part quelques articles manifestement tous tirés du même communiqué de presse, je n'ai rien trouvé si ce n'est cette info alarmante indiquant que le jeu est prévu pour console. Aura-t-on droit à un gameplay limité, à du shoot spatial genre Freelancer ou pouvons-nous espérer un jour profiter pleinement de l'univers de ses prédécesseurs ?  
Forza B.

Rassurez vous, au train où vont les choses, nous n'aurons jamais Elite 4. Rappelons qu'ins dernières infos datent du début de l'année 2001. Depuis, la petite équipe de Frontier Developments a sorti plusieurs jeux sur consoles, ainsi qu'un add-on pour Roller Coaster Tycoon 2 (sachant qu'ils viennent d'annoncer le 3<sup>e</sup> volet de cette série). Donc la naissance d'une suite de ce qui reste un des simulateurs spatiaux les plus nuverts jamais réalisés semble plus que compromise. En tout cas pour ce siècle. Si ces petits cachottiers nous font le coup de la surprise fracassante à l'E3, je suis prêt à me sacrifier pour le test tiens.

## Une de travers

Bravo pour votre dossier sur la 3D du numéro 156. Mais pourriez vous m'expliquer ce qu'est la 3D isométrique ?  
Alain O.

Utilisée dans des jeux comme Diablo ou Fallout, la 3D isométrique (qu'on appelle parfois « lausse 3D » pour ne pas effrayer le néophyte) permet de donner l'illusion d'être dans un espace à trois dimensions (le monde du jeu), alors qu'il n'y en a que deux (la largeur et la hauteur de l'image affichée). Cette technique supprime l'effet de perspective et les dimensions des objets sont toujours les mêmes quel que soit le point de vue. Très utilisé il y a quelques années, elle devrait finir par disparaître. Enfin, j'espère.

Rappel des règles du jeu :  
Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matériel avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

# COURRIER

par Bishop

## Capture d'écran

Votre magazine regorge de screenshots (captures d'écran) tout comme Internet. Quels logiciels utilisez-vous pour les faire ?  
Fabien H.

Si le jeu ne propose pas une option « en standard », nous nous tournons généralement vers deux logiciels : Hypersnap DX ([www.hyperionics.com](http://www.hyperionics.com)) ou Snagit ([www.techsmith.com](http://www.techsmith.com)) qui permettent de réaliser les captures d'écran. Qu'il est loin le temps où il fallait photographier les écrans avec un appareil photo... Et personne ne s'en plaindra (sauf ceux qui en vivaient, en fait).

## Réseau branché

Connaissez-vous un modem ADSL sans fil sans fonction « routeur » (très coûteux) ?  
Marka

Malheureusement non. Tous les modèles que nous connaissons intègrent également un routeur et valent plus de 100 euros. Si vous deviez malgré tout céder à la tentation, nous vous conseillons chaleureusement le Linksys WRT54G-FR d'un excellent rapport qualité/prix. Mais le truc qui m'a convaincu, c'est la petite lueur de satisfaction intense qui brillait au fond des pupilles de Céline quand il me parlait des nombreux avantages du produit, qu'il utilise depuis quelques mois déjà.

## Ping ? Pong !

Est-ce qu'un forfait ADSL 512 kbps est suffisant pour jouer online (Unreal 2, Counter-Strike, etc.) sans être handicapé par le lag ?  
Qotsa\_64

Tout d'abord, il faut savoir que l'élément important pour jouer sur Internet est le ping et non pas les taux de transferts. Ainsi, une bonne connexion à 512 kbps flirte généralement avec un ping de 50 ms (millisecondes). Au-delà de 100 ms, vous commencerez à ressentir un petit retard sur vos adversaires. Cette valeur dépend principalement (et pour simplifier) de la qualité de votre connexion (distance et qualité des câbles vous reliant au DSLAM notamment). Soyez tout aussi attentif aux programmes qui tournent en même temps que votre jeu. Les logiciels de peer to peer par exemple vous plomberont sans concession votre ping en saturant de requêtes votre modem.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants etc. :  
SERVICE ABOONEMENT  
BP2 - 69718, Little Cedex 9  
Tél. : 03 28 38 52 38  
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :  
[cdrom@futurenet.fr](mailto:cdrom@futurenet.fr)

- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40  
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : [cdromjoystick@futurenet.fr](mailto:cdromjoystick@futurenet.fr)  
- Problèmes techniques : [www.hotline-pc.org](http://www.hotline-pc.org)  
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site [www.admifrance.gouv.fr](http://www.admifrance.gouv.fr)

## Mac in touch

Une question insensée me turlupine : travaillez-vous sur Macintosh, et si oui, pourquoi ? Hein ? Pourquoi cette trahison ?  
Antoine

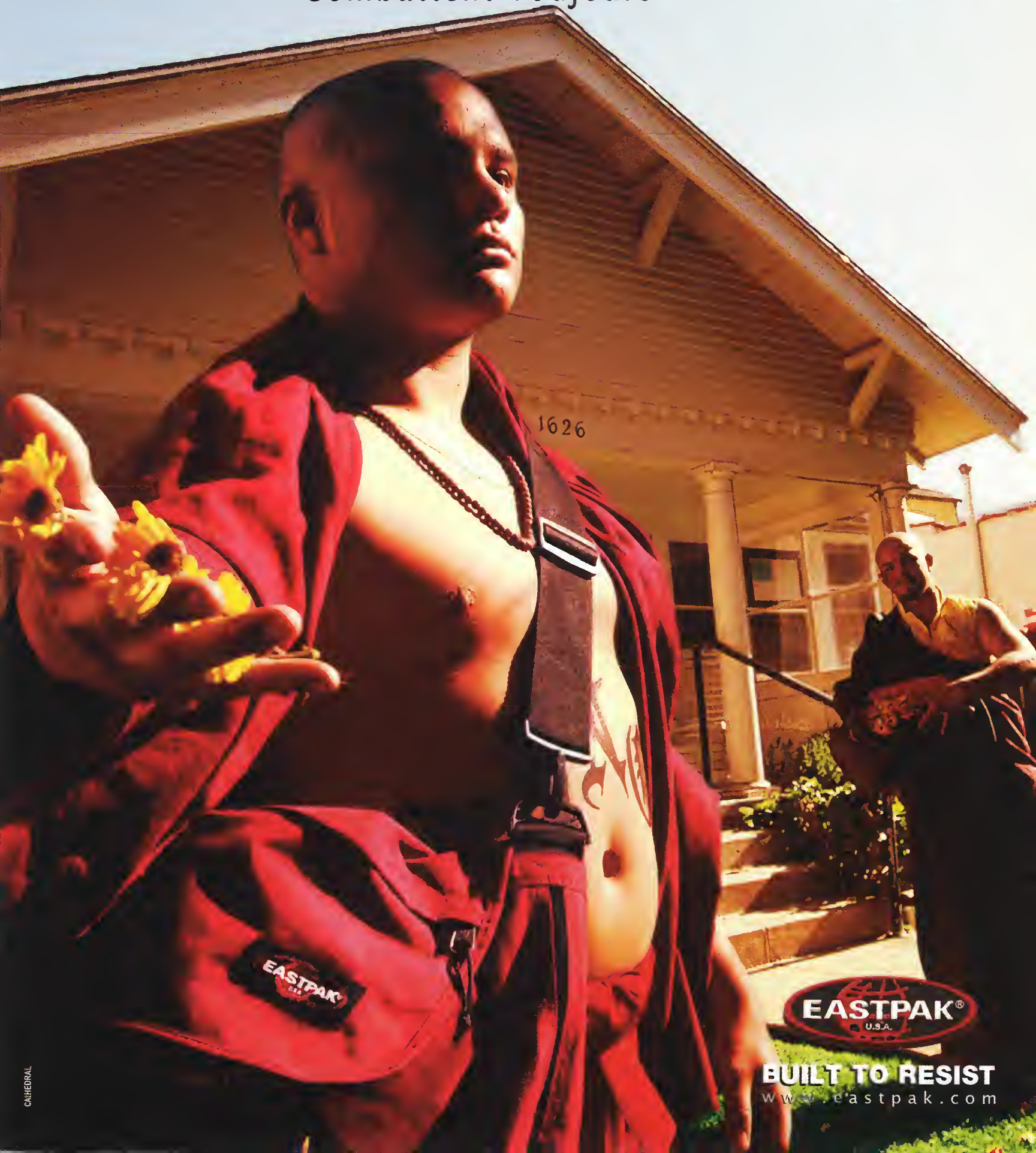
Sur Mac ? Mais pour quoi faire ? Nous sommes tous des passionnés du PC, voire carrément partisans de Windows. Alors le Mac... Non, il n'y a que la secrétaire de rédaction et la maquettiste qui utilisent les machines à la pomme, mais elles c'est normal, rapport à leurs professions. Et encore. Aux États-Unis, ils bossent de plus en plus sur PC. Xpress sur Mac, le logiciel utilisé pour la mise en page des magazines, est de plus en plus souvent remplacé par InDesign d'Adobe, plus puissant et moins cher.



# the Grandhies

Gang Bouddhiste Professionnel. 674 Combats. 674 Défaites.

## Combattent Toujours



EASTPAK  
U.S.A.

EASTPAK®  
U.S.A.

**BUILT TO RESIST**  
[www.eastpak.com](http://www.eastpak.com)



# UN PRÉSENT À DÉFIER,



NEVERA

[WWW.RYZOM.COM](http://WWW.RYZOM.COM)



# UN FUTUR À CONSTRUIRE

“Un des mondes les plus dépaynants jamais conçus”

**PCJEUX**

“Ryzom est un produit de grande envergure”

**joystick**

“Ryzom could be the answer to  
your massively multi-player prayers...”

**PCGAMER**

## THE SAGA OF RYZOM

**AVENTUREZ-VOUS DANS UN MMORPG UNIQUE**  
**OPEN BETA AVRIL 2004**

- DÉCOUVREZ UN MONDE VIVANT • FABRIQUEZ ET ENCHANTEZ DES OBJETS UNIQUES
- CHOISISSEZ VOS COMPÉTENCES • CRÉEZ VOS PROPRES SORTS ET ATTAQUES
- AFFRONTÉZ DES HORDES D'ENNEMIS DANS DES BATAILLES ÉPIQUES
- CHANGEZ LE DESTIN DE LA PLANÈTE AVEC VOTRE GUILDE • DEVENEZ UN HÉROS

**MDO**  
ENTERTAINMENT

© 2004 NevraX. The Saga of Ryzom est développé par NevraX. Hébergé en Europe par Jolt Online Gaming.  
Gestion des Communautés allemandes par MDO Games. Les marques, noms de produits et logos sont des marques  
déposées ou enregistrées par leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

**JOLT**  
Gaming Community  
SERVERS POWERED BY JOLT



# HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2 HALF-LIFE 2

A

ije besoin de vous rappeler ce que fut Half-Life pour des millions de joueurs ? Le « meilleur jeu de tous les temps » n'a plus besoin d'être présenté. Techniquement, il n'avait pourtant rien d'époustouflant. Un beau jeu, bien réalisé et fluide, né du simple moteur de Quake. Seule l'intelligence artificielle pouvait se targuer d'être innovante. L'histoire était basique, mais très efficace dans sa manière d'apporter et de justifier l'action. Rajoutez à cela un gameplay exemplaire dans le moindre détail, de la vitesse de mouvement au choix des armes, du design des monstres aux puzzles disséminés dans les niveaux... On s'aperçoit alors que Half-Life n'avait rien de révolutionnaire, il s'agissait simplement d'un travail d'une

grande qualité, parfaitement équilibré et immersif. Ensuite, avec Counter-Strike et les autres mods, HL prit, à l'instar du tour de taille de Gabe Newell, une ampleur énorme. Ponctuellement, Valve nous sortait une extension un peu naze ou nous exhibait des images de Team Fortress 2. Bref, ils se construisaient petit à petit une réputation de chanceux qui finalement n'avaient réalisé qu'un seul titre exceptionnel. Et paf ! Annonce du nouveau bébé : Half-Life 2 ! Hélas, la date d'accouchement, le 30 septembre 2003, est repoussée. Primo, du fait du vol du code source, la fin nécessitait quelques modifications et le netcode devait être revu pour éviter la prolifération de cheats, dixit Newell. Secundo, parce que le jeu n'aurait jamais été prêt à temps, hein. Y'a pas marqué naiseux, là. Du coup, on l'attend encore et il se dévoile timidement. Il a fallu que j'aille jusqu'à Seattle pour le déshabiller, c'est dire s'il est devenu farouche le Gordon...

**Je comptais débarquer chez Valve et faire le lourd, le vrai.**

**J'avais envie de me faire haïr en tapant là où ça fait mal.**

**Et pourquoi Steam ça rame à mort ? Et Gabe Newell, il sait enfin se servir d'un firewall ? Et pourquoi Doug Lombardi (marketing) il ne répond jamais aux mails ? Même pas eu le temps, on m'a collé devant Half-Life 2 et j'ai tout oublié.**

**Ils ont des défauts chez Valve, mais c'est clair, ils savent faire des bons jeux.**



**Le paysage s'étale suffisamment** loin avant de se noyer dans le brouillard. Remarquez le petit gars au loin qui va bientôt se faire sniper.

## Grosses lunettes et pied de biche ? Check

**V**ous étiez Gordon Freeman, l'homme qui ne parle jamais, déambulant dans le complexe de Black Mesa et frappant indistinctement caisses en bois et monstres de tout poil à l'aide de son fidèle pied-de-biche rouge. Bien résumé, non ? Au sortir de ce périple, l'étrange G-Man, l'homme à la valise, vous proposait un petit job bien payé ou une mort violente dans une salle de muscu alien. Dans une crise de bon sens inhabituelle, Valve a décidé de baser HL2 sur la première option. Vous revoilà donc dans la combi orange de Gordon, alors qu'il débarque directement de Xen par la petite porte du train et dans une ville d'Europe de l'Est : City17. Dix ans se sont écoulés pendant

PAR fumble

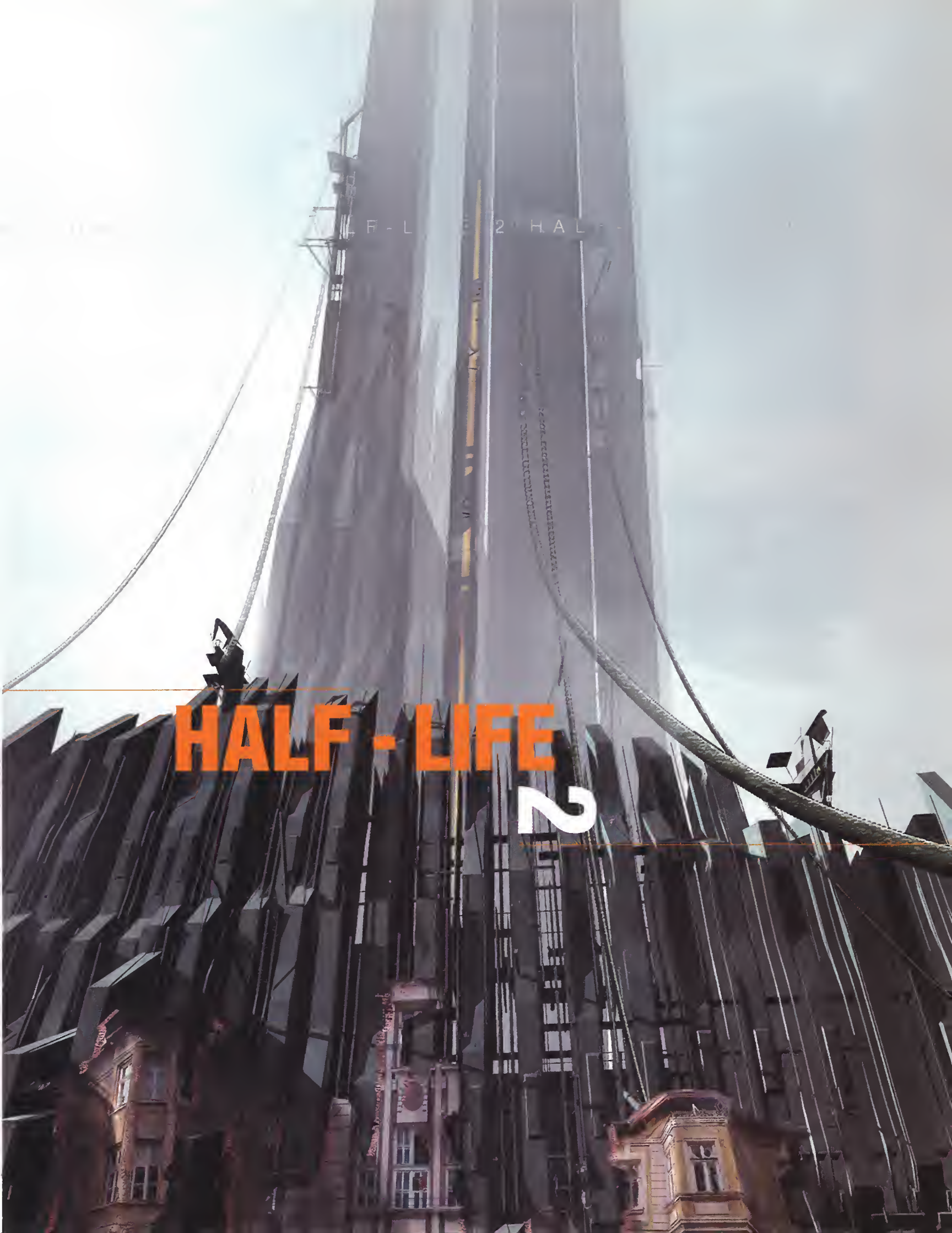
GENRE : FPS

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL

DÉVELOPPEUR : VALVE/ÉTATS-UNIS

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2004





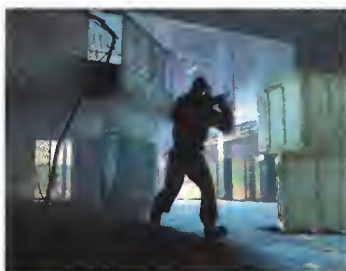
HAL - LIFE 2

# HAL - LIFE 2





**Ils prennent n'importe qui** pour porter la flamme olympique maintenant. Aïe ! Non ! Aïe ! Pas la tête !



**Ramper dans l'ombre** et autres techniques d'infiltration à la mode ne devraient pas être à l'honneur dans Half-Life 2.

que vous aviez le dos tourné et le monde semble avoir très mal vieilli. Ressources naturelles pillées, population en déclin, Sam & Max 5 annulé, etc. City17 en est un exemple parfait. Le fascisme suinte presque des murs tellement l'ambiance Big Brother y est poussée à son paroxysme : technocratie eugénique, civils hyper surveillés, scanners volants, champs de forces, police militaire partout, justice nulle part. Les gardes de la faction armée nommée « Combine » vous surveillent de derrière leur goggles pendant que vous écoutez la propagande diffusée à la plèbe. Évolution, reproduction... Des thèmes intéressants. Ajoutez-y révolution et résistance pour que le scénario paraisse agréablement prenant, malgré ses airs de déjà vu. Pas question de retourner sur Xen, le monde des aliens ; ce sont eux qui ont débarqué tranquillement sur Terre. L'action vous emmènera dans divers lieux de la ville, puis vers une destination encore inconnue. Mais pour l'instant, vous êtes seul et démuné dans ce monde hostile. Les gardes vous repoussent brusquement si vous les effleurez et vous menacent même de leur arme ; des caméras vous flashent si vous vagabondez, les gens refusent de vous parler. On se croirait dans le métro parisien. Le seul espoir pour Gordon est de retrouver ses amis et comprendre ce qu'il se passe ici, saperlipopette ! C'est pourquoi il retrouvera Barney, le héros de l'extension Blue Shift, le Dr. Kleiner et Eli Vance, scientifiques de leur état et Alyx Vance, la fille d'Eli et l'un des personnages secondaires les plus captivants. Alyx est une survivante de la catastrophe initiale, au contraire de sa mère. C'est une passionnée qui semble capable d'un certain génie inventif, avec tout le bagage technique qui va avec.

C'est aussi une révolutionnaire exaltée qui vous entraînera sur la voie bien connue du héros sauveur de l'humanité. Et surtout, surtout, c'est un canon inter-sidéral, une métisse au physique parfait qui va faire fantasmer plusieurs générations de gamers. C'est sûr, Lara Croft peut aller se coucher (éventuellement dans mon lit, il ne faut jamais abandonner des options). Le père Grégory est un petit nouveau de plus, un homme de Dieu aux intérêts assez obscurs. On peut enfin compter sur le retour évident du G-Man (G pour « Gouvernement »). On ne sait pas encore quelles seront les relations entre Gordon et son nouvel employeur, mais on peut s'attendre à quelques bons moments de tension.

## Alien et pseudo-marines ? Check

L'intérêt principal d'un FPS c'est tout de même de flinguer des trucs, ne l'oublions pas. Pour ce nouvel opus, Valve semble avoir opté pour du classique : des monstres extraterrestres, une armée gouvernementale et vous au milieu. Les premiers nous sont familiers. Les headcrabs prennent possession des humains en leur tétant le bulbe rachidien. Ceux-ci se transforment en zombies faibles, mais nombreux. Voire très nombreux puisque le moteur graphique pourra en afficher une bonne tripotée. Dans un niveau intense durant lequel Gordon accompagne le père Gregory dans un cimetière inquiétant, il faudra se débarrasser de vagues incessantes de grignotés de la tête. Plus d'une dizaine d'ennemis à l'écran certifiés, peut-être plus, voilà qui nous change de HL ! Personne ne souhaite du Serious Sam, mais ces



**On ne conduira pas de véhicule volant** dans HL2 et c'est pas en tirant dessus rageusement au shotgun que vous y changerez quoi que ce soit.





**Vends Buggy, bonne tenue de route,** maniable, turbo intégré, mitrailleuse Gauss en option. État quasi neuf, 6000 euros.



**Je parie que le type sur l'immeuble** en face va mourir horriblement dans un script spectaculaire. Remarquez au passage l'interface de commande du squad.

séquences d'action promettent de l'adrénaline en pack de douze. Surtout que ces saletés de headcrabs peuvent maintenant se détacher de leur hôte, déchiqueté au shotgun, afin de vous démantibuler l'appareil génital un peu plus longtemps. Les fourbes bernacles accrochées à leur plafond seront aussi de la partie, ainsi que les Bullsquids cracheurs de glaviots toxiques. Parmi les nouveautés, on découvre les Antlions (ou fourmis-lions) au look insectoïde. Étonnement, il sera possible de se les mettre dans la poche grâce aux grenades à phéromones qui les attireront dans un lieu précis, si possible peuplé d'ennemis à bouffer. Ajoutez à cela les Striders, qui arpentent la ville du haut de leurs trois grandes pattes, empalant le promeneur occasionnel. Du côté des Combines, on n'est pas en reste avec pas mal de machins robotiques : le Man hack, espèce de tondeuse à gazon volante et violente ou bien encore ce que j'appellerais les « boules chieuses. » Ce sont des sphères de métal qui se déclenchent quand vous avez le malheur de vous balader trop près d'elles. Elles se hérissent alors de piques et tentent de vous électrocuter. Ça ne fait pas beaucoup de dégâts, mais ces boules de bowling psychopathes sont indestructibles et il faut trouver un moyen de les repousser hors de portée. Dans l'eau, par exemple. On assiste alors à des parties de billards avec un magnum 357 comme queue pendant qu'elles virevoltent et tentent de s'accoupler avec votre buggy. En effet, les boules chieuses adorent les véhicules, trois ou quatre



**- Mais qu'est ce que tu fous Bob ?** Vise l'Antlion !  
- Tenez bon, encore une ou deux photos et j'arrive.

d'entre elles suffisent à en immobiliser un. Je crois que Valve a décidément fait de gros efforts pour inventer des adversaires dont on se sera vraiment, vraiment heureux de se débarrasser. Plus de nombreuses troupes, plus des assassins robots, plus des tanks, plus des boss... Quoi d'autre ? Rien pour l'instant : Gabe a toujours un rendez-vous urgent quand on essaye d'en savoir plus.

## Armes originales et fun ? Check à mort

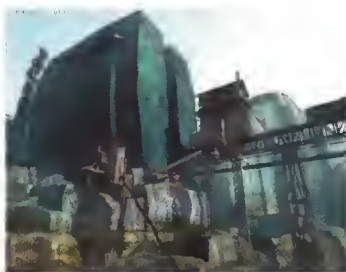
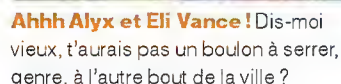
**P**our vous débarrasser de tout cela, vous aurez droit aux jouets de destruction sélective habituels : grenades, flingues, shotguns et mitrailleuses plus ou moins futuristes. Les roquettes téléguidées,

**Les décors de City17** sont d'un réalisme déprimant.





Que vous achetiez HL2 en magasin ou sur le Net via steam, le prix restera le même. L'avantage de ce système de download reposera surtout sur l'accessibilité à tous les mods et extensions. Les modeurs eux-mêmes pourront choisir de faire payer leurs efforts, pour peu que leurs créations soient intéressantes. Prions donc pour que les performances du réseau Steam s'améliorent un peu. Ça pourrait être le cas grâce à Bram Cohen, le créateur de l'incontournable ou de peer to peer Bittorrent et nouvel employé de Valve. Après tout, Steam n'est pas une si mauvaise idée à la base. Si seulement ça voulait marcher plus vite qu'une limace cul-de-jatte.



**Gameplay varié et intense ?**  
**Ouais, check !**

opté pour la simplicité. La visite continue à pied sur les docks. Chouette, des caisses à défoncer ! Bling blong bleng, exactement les mêmes bruits qu'avant. Idem pour ramasser les objets, pour les armes, pour la combinaison parlante, etc. C'est du Half-Life. On est en plein dedans et on y est bien. Une grue magnétique ? Installons-nous pour faire monter le buggy sur les docks. Aussitôt un script se déclenche et des soldats Combine sortent d'un hangar. On pourrait redescendre en soupirant et les buter un par un, mais la grue est un bon abri. Alors, autant choper un gros container et aplatir les tristes sbires. Si l'un d'eux en réchappe, il suffira de le finir au lance-grenades et basta. Retour au volant pour écraser un ennemi ou deux de plus, puis, après les combats et le petit puzzle, une séquence de conduite s'amorce. Sautage de ravin, balayage de boules chieuses, esquive de vaisseau volant alien (une sorte de Zorglumobile), combat,... Ça va, Half-Life 2 ne devrait pas être trop soporifique. On reconnaît





**Non, vous ne rêvez pas :  
la Freebox est maintenant accessible à tous.**

Free offre maintenant la FREEBOX à tous ses abonnés. Vous allez ainsi pouvoir bénéficier pour seulement 29,99 euros par mois de :

- ✓ l'Internet très haut débit (supérieur à 2 Mbit/s)
- ✓ du téléphone gratuit en France Métropolitaine
- ✓ et, selon votre ligne, d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique.

Cette offre est toujours sans engagement et sans frais d'accès au service.



Pour profiter vous aussi de tous les avantages de la Freebox,  
inscrivez-vous sur [www.free.fr](http://www.free.fr) ou par téléphone au 3144.



## Les joies du facial

*Outre le moteur physique exemplaire et le HDR superbement maîtrisé, l'autre atout de HL2 réside dans l'animation des visages. Plusieurs dizaines d'émotions affichables, mouvements des yeux, fichiers audio synchronisés avec les lèvres, il ne manque plus que les larmes, les rougissements ou la morve au nez pour que ce soit parfait. Pour l'ambiance, c'est fantastique, mais en gameplay, HL2 ne semble pas exploiter tout cela. J'espère que les développeurs de RPG ayant acheté le moteur source (Troika, Arkane Studio) sauront profiter de ce bel outil pour épicer leurs dialogues d'indices émotionnels.*

bien là le gameplay en succession de séquences de HL et pour ce qui est du dépaysement, c'est avant tout techniquement que la pourtréfaction va s'effectuer.

## Rahhh vivement la sortie !! Cheeeccckk!

**O**n va faire simple : c'est de toute beauté. En début de jeu, la salle d'arrivée est blindée d'effets éblouissants. La poussière en suspension flotte doucement dans les rayons de lumière qui tombent du plafond à travers les verrières. On voit quand même, derrière, l'écran translucide sur lequel un scientifique parle et, en transparence, on devine le contour d'autres fenêtres au fond. Au sol, le carrelage a dû être programmé par Solecarlus tellement ça brille bien. C'est le miracle du HDR, le High Dynamic Range, une technique de gestion réaliste des lumières. Il ne reste plus qu'à ramasser sa mâchoire et observer les habitants des lieux. Les hommes en blouse blanche vous jettent des coups d'œil en passant, les civils traînent misérablement. Les animations semblent globalement réussies et les textures sont sans bavures. L'ensemble donne une impression de netteté sans égale. Là-dessus se greffe le moteur physique Havoc, qui n'a plus rien d'original. Bien réglé et réaliste, il m'a paru fonctionner à merveille. De plus, il faut croire qu'il a enfin été utilisé à des fins de gameplay, ce qui n'est pas si courant. Un petit mot sur l'I.A. : j'ai pu voir des ennemis se planquer, faire retraite, ce genre de trucs, mais trop peu pour juger. Gabe Newell nous

**Strider ! Ces aliens possèdent**  
une attaque énergétique qui semble particulièrement dévastatrice.



annonce pourtant des choses assez marrantes. Exemple : un allié a qui l'on aurait donné un ordre un petit peu trop suicidaire pourrait revenir se planquer dès qu'on a le dos tourné. L'I.A. se baserait sur vos armes, votre état de santé, si vous êtes entouré de caisses de dynamite, si vous vous baladez avec des œillères, ce que vous avez bouffé à midi, etc. J'attends de voir ça. Pas que je ne fais pas confiance au boss de Valve, mais bon. Pour faire tourner tout ça, peu de précision sur la configuration nécessaire. Valve recommande du 2 GHz, au moins 256 Mo de Ram et une carte 3D compatible DirectX9. Ils campent là-dessus et ne jurent que par ATI, vu leur partenariat. Impossible de savoir pour l'instant comment seront optimisées les autres marques. Il ne reste donc plus qu'à attendre HL2 avec impatience. C'est certainement ce que je vais faire, parce que j'y ai joué, moi. Une vraie version finalisée avec des bouts de vrai gameplay dedans. Et je peux vous dire que ça donne envie d'en voir beaucoup plus. Douze chapitres, quarante heures dans les pompes de Gordon Freeman, ça ne se refuse pas. Half-Life 2 sera avant tout du Half-Life, je vous parie que tous les fans seront aux anges. Et qui n'est pas fan de Half-Life ?





**"La référence du rallye  
maintenant disponible sur PC"**

**8** multijoueurs  
MMMMMM

Mode multijoueurs  
LAN et internet inclus



**"Colin McRae Rally 04  
renoue avec l'excellence"**

**93%**

PC JEUX Avril 2004



**"Une version trop belle,  
insolente de perfection"**

**18/20**

JVM Avril 2004



# colin mcrae rally



PlayStation®2



www.nvidia.fr

www.codemasters.fr

**Codemasters®**

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.



Ah, les jeux de rôle massivement multijoueurs... Vous m'auriez posé la question il y a encore trois semaines, je vous aurais répondu : « Les MMORPG, vraiment, je ne vois pas l'intérêt. » Ou un truc d'approchant mais légèrement moins poli, parfois je dérape. Sérieusement, je ne comprenais pas ces hordes de joueurs perdant leur temps à tuer des serpents pendant dix heures avant d'avoir la moindre chance de commencer à jouer réellement : faire des quêtes, bénéficier de nouvelles armes, etc. Je trouvais atrocement lent ce gameplay et le fait de me faire bousiller par une grenouille level 2 en sortant de la zone protégée me semblait d'une crétinerie sans borne. Et l'argument reposant sur l'aspect social des MMORPG, j'y suis moyennement sensible. Si c'est pour discuter pendant des plombes avec des inconnus, j'ai IRC, merci. Mais après tout, chacun ses goûts. Je m'étais fait à l'idée que ce type de jeu n'était tout simplement pas pour moi. Visiblement, des millions de joueurs s'étaient fait la même réflexion, surtout avec un système d'abonnement à 13 euros par mois en moyenne. Mais attention, cette fois votre vie sociale, déjà salement amochée par votre amour immodéré des jeux vidéo, est menacée pour de bon. Blizzard, connu des services spécialisés pour avoir déjà ruiné la santé de générations de joueurs avec Warcraft, Diablo, Starcraft et leurs suites, va nous faire replonger. Leur nouvelle came s'appelle World of Warcraft et fait déjà des ravages. Cyd et moi sommes accrocs au bêta-test alors que le titre est toujours buggé et qu'une pléthore de fonctions ne sont pas encore implémentées. Pas grave. J'ai déjà perdu 70 heures de ma vie sur ce titre (la commande /played est sans pitié). Pourtant, on tue des bestioles minables au début et les principes de base sont strictement les mêmes que dans les autres MMORPG. La différence ? Vous êtes le héros, vous vous sentez concerné par le monde dans lequel votre avatar évolue. Les quêtes vous prennent en main dès le départ et tout est étudié pour que le débutant ne s'ennuie jamais. Accessoirement, le design est enchanteur et on oublie instantanément la grisaille du moment. Il est là le secret de Blizzard. Chez eux, on fait des jeux vidéo. Des vrais. La prise en main est instantanée, mais les subtilités du gameplay se dévoilent au fur et à mesure des heures qui passent et on est constamment surpris par les détails auxquels les développeurs ont pensé. Le problème qui va se poser, compte tenu du modèle économique des MMORPG (l'abonnement) et le temps que l'on passe sur un titre de ce genre, c'est que le couperet sera sans appel pour les produits qui ne sauront pas trouver rapidement leur audience. Il ne faut pas se leurrer. Regardez les 33 pages de test de ce mois-ci et comptez les bons jeux. Maintenant, dites-vous que la proportion sera du même acabit pour les MMORPG, sans oublier qu'il faut en plus payer un abonnement mensuel et qu'on a de toute façon rarement le temps d'en suivre deux simultanément. Vu les frais qu'entraînent la gestion des serveurs et la maintenance d'un MMORPG, bon nombre de sociétés qui ont cru voir un Eldorado facile dans cette gamme de produits vont y laisser des plumes. En revanche, pour ceux qui sauront réinventer le genre, ça sera le jackpot garanti. WoW a déjà converti plus d'un journaliste réticent, preuve que le concept était encore largement perfectible. Du reste, j'ai une Warlock qui s'impatiente là, faut que j'aille travailler.

## Télex

La suite de Prince of Persia :

*The Sands of Time arrive ! Même que Monsieur Ubi parle de nous montrer des images qui bougent durant l'E3. Bishop vous en dira plus dès son retour de L.A., le mois prochain. Perso, j'ai trop de taf avec mes six pages sur les open-bars et les hôtes du Salon.*

## DITO

Caféine





# Ils auront vraiment *tout essayé*

Un spammeur pris la main dans le sac s'est fait copieusement grondé par AOL, qui lui a sommé de livrer les clés de sa Porsche Boxter flambant neuve, acquise avec le million de dollars récolté grâce au junk-mail. Et comme ils en ont déjà tous une dans les hautes sphères du provider, ils ont décidé de la refourguer à leurs abonnés, par le biais d'un tirage au sort. Du coup, flambée d'inscriptions et un heureux élu a pu repartir au volant de la sportive allemande. Ça en fait au moins un qui aura trouvé une bonne raison de s'abonner chez AOL.



## Monsieur CAR WASH



Colin Sadd est un grand malade. Sapé sur son 31, il se présentait dans les show-rooms de concessionnaires auto du nord de l'Angleterre, piquait les clés des bagnoles exposées, et se tirait avec. Jusque-là, rien de plus qu'un voleur ordinaire, me direz-vous. Sauf qu'il ne s'arrêtait pas en si bon chemin, le bougre. Une fois chez lui avec l'engin, il passait plusieurs heures à le faire briller, à le lustrer avec un soin qui frise l'indécence, pour le ramener ensuite en fourbe à son propriétaire. Finalement appréhendé et livré à la justice, sa sentence a été sans appel : la taule ferme et un bon traitement psychiatrique. Perso, j'ai pas de caisse mais s'il a un frangin ou même un cousin éloigné qui manifeste la même déviance pour les appartements un peu « négligés », je lui file mon adresse et les clés, il passe quand il veut.

## Cachez ce sein.

Fallait bien que ça arrive un jour. Depuis l'incident du Superbowl, où la chanteuse Janet Jackson, visiblement en manque de pub, avait subrepticement dévoilé une partie intime de son anatomie, les censeurs américains voient rouge.

Le fabricant français RCA vient à leur rescousse en proposant dès aujourd'hui un nouveau modèle de lecteur DVD qui se charge lui-même de skipper les scènes jugées inappropriées pour un jeune public. Basé sur le système Clearplay, le joujou ploche dans une grosse base de données les infos relatives au film et en élimine tout contenu « olé olé ». Du coup, ça grogne à Hollywood : les réalisateurs considèrent le gadget comme une altération de leur œuvre, effectuée qui plus est sans leur consentement. Mais RCA ne s'en émeut manifestement pas trop, puisque le lecteur sera très prochainement dispo pour la modique somme de 79 dollars, dans tous les bons Walmart ricains, entre les rayons « shotguns » et « jeux vidéo ».

## Drame : une licence exploitée à mort par un vil éditeur



Ce genre de révélation racoleuse, vous n'en trouverez pas dans le prochain Myst. Enfin, je ne crois pas. Myst IV : Révélation vient terminer l'aventure initiée avec Myst et Riven, deux bons épisodes suivis d'un troisième assez naze, Exile. Mettez de côté URU, dont l'histoire se déroule en dehors de la trame de cette série. Dans Révélation, le joueur devra enquêter sur la disparition d'une petite fille en s'attaquant, cette fois, aux mondes étranges et maléfiques des deux méchants fils d'Atrus : Sirrus et Achenar. On retrouvera même le livre bleu et le livre rouge si connus. Là, c'est sûr, on caresse le

nostalgique dans le sens du poil. Fi de Presto Studios, les développeurs responsables de l'échec d'Exile, ce seront les petits gars d'Ubi Soft Montréal qui nous coderont ce nouvel opus pour l'automne. On ne sait rien de la réalisation, mais ça devrait être très beau. Tant qu'ils ne régressent pas aux déplacements « case par case ». Non... Ils n'oseraient tout de même pas, impossible après URU. En tout cas, Peter Gabriel continue de se faire du blé en lâchant un ou deux (probablement un) morceaux inédits pour la bande-son. En attendant plus d'infos, voilà déjà le site : [www.mystrevelation.com](http://www.mystrevelation.com)



## ↓, ↘, →, A+B = Ablation de l'appendice

La prochaine fois que vous serez sur le billard, prêt à être anesthésié, n'oubliez pas de poser ZE question à votre chirurgien : « Deathmatch ou CTF ? ». S'il vous répond « Lol ! J'te niaue q lq kqlqsh, n00b ! l33t-SuRg3Onz OwnZ0r ! Lolololol. », alors vous avez une chance de survivre à votre opération, car cet homme est assurément un gamer. Oui, une étude sur la chirurgie laparoscopique (examen endoscopique de la cavité abdominale, encore un peu de boudin ?) le prouve : trois heures de jeux vidéo par jour font office d'échauffement pour les médecins-charcutiers qui font ainsi 37 % d'erreurs en moins, sur des opérations effectuées 27 % plus vite que leurs collègues sains d'esprit. Il y a fort à parier que l'on pourra trouver de tels résultats dans tous les domaines exigeant une bonne coordination des yeux et des mains comme, par exemple, jouer au ping-pong, faire de la prestidigitation, du pickpocket dans le métro ou encore sniper des gens dans la rue.



## Seconde main

Sur un principe similaire à Metaboli.fr, Atari vient de lancer « Atari On Demand », un service en ligne qui vous permet de jouer aux titres de l'éditeur pour la modique somme de 15 dollars par mois. Plus besoin de CD, les jeux sont téléchargés directement dans votre PC, prêts à l'emploi. Pour le moment, le catalogue dispo est garni d'une trentaine de titres, tels que Pong, Cluedo, Driver, Gunship, Monopoly... Ah ouais, que du gros blockbuster, en fait. Vous aussi, tout à coup, 15 dollars, ça vous semble énorme ?

J'AI DÛ ARRÊTER  
L'ORDI QUAND J'AI  
COMMENCÉ À  
MANGER DES  
CÉDÉS...



## Dinette de geek

Alors comme ça, vous avez tout essayé ? Le manteau de vision autour de la tour, le chauffage électrique posé à côté du PC, l'obstruction de toutes les bouches d'aération... Vous avez même essayé de virer tous les ventilos, rien à faire : impossible de faire griller votre P4. Pas de panique : il vous reste encore deux solutions. La première : un trip au Havre, pour confier votre machine à C. Wiz, qui se fera un plaisir de l'overclocker au-delà du raisonnable. Radical. La seconde, un petit tour sur [Thinkgeek.com](http://Thinkgeek.com), pour commander le EZ-Bake Oven, mini-four qui s'insère dans une baie libre de votre tour et qui vous permettra d'y cuire pizzas et autres cookies avec la puissance démesurée... d'une pauvre lampe à incandescence. Comptez environ quatre à cinq jours pour une quatre fromages à point, mais à peine dix minutes pour le chant du cygne de votre carte mère.

## L'invasion des profanateurs de cerveaux

Rhem 2. Forcément, avec un nom pareil, il est pour moi ce jeu. Depuis mon retour de Tchernobyl, je m'y connais bien en... Attendez, non. C'est « rem », l'unité de mesure de radioactivité. Rhem 2, c'est un jeu de puzzle à la Myst en fait. Bah, du coup, c'est quand même pour moi (ndlr : Fumble a un don de voyance). Eh oh, les développeurs en général là, vous en avez pas marre de créer des décors à la con, d'inventer des histoires tordues et d'y coller 36 énigmes reloues pour faire un jeu vite fait bien fait ? Déjà, le premier Rhem n'avait pas été un franc succès. Pourquoi insister ? Surtout que le marché est un peu saturé en ce moment, je suis bien placé pour le savoir. À moins que ce soit mes neurones... Vous êtes sûr de ne pas vouloir faire un bon jeu de baston à la place ? Bon allez, faites-le votre jeu, on va regarder ça. Pff ! J'en ai mal au crâne d'avance.

[www.gotgameentertainment.com](http://www.gotgameentertainment.com)



## Télex

Une bonne nouvelle pour les fans, l'intégralité de la bande-son de Deus Ex Invisible War est désormais téléchargeable sur le site officiel. Du bon MP3 légal, à choper ici : [www.dxinvisiblewar.com/](http://www.dxinvisiblewar.com/)



# CODENAME PANZERS PHASE ONE

Promenons-nous,  
dans les bois,  
pendant que le  
loup n'y est pa...  
Damned, il est là !

C



hangement d'ambiance pour StormRegion : après avoir développé S.W.I.N.E., un STR avec des petits lapins et des gros cochons, l'équipe de développement prend un virage à 180° avec le réalisme brutal de Panzers. Comme tous les autres jeux prenant place en 39-45, vous pourrez jouer avec les différentes forces en présence (Alliés, Allemagne, Russie) à travers l'Europe ravagée par la guerre. De la même veine que Blitzkrieg, vous devez également gérer l'orientation de vos véhicules pour profiter du meilleur blindage, le ravitaillement des troupes en munitions et l'expérience acquise au fil des combats. Le moteur 3D est mignon tout plein et bénéficie de jolis effets de particules pour les explosions. Au niveau tactique, vous pourrez faire appel à différents types de soutien (aérien, artillerie, ...) pour dégager les passages un peu chauds. Idée intéressante, en plus du brouillard de guerre, vos unités pourront entendre les formations ennemies hors de vue, et se faire une idée de leur type en fonction du bruit qu'elles émettent (infanterie, blindée, etc.). Vous dirigerez également un « héros », dont la perte mettra probablement fin à vos aventures belliqueuses. « Capitaine ! Prenez le lieutenant et deux soldats avec vous et allez me l'embusquer à sa sortie, prévue pour cet été. On va voir ce qu'il a dans le ventre. »



39/45, le débarquement, des moments forts.

**qu'ils écrivent leurs histoires...**

**C'est donc comme ça**



Un beau jour, dans un appartement de Moscou, le petit Alekseï Orionov joue avec ses soldats de plomb.

Pchfiou ! Je suis Henry Alfred Cole et grâce à ma science, je peux retirer l'âme des hommes et m'en servir comme énergie ha ha ha ! Et Alekseï fait mourir plein de figurines sous le regard attendri d'Igor Orionov, son père, qui vient de rentrer du travail. Ah mais les forces de l'enfer prennent possession des corps ! Le démon Baphomet crée un culte satanique et plein de gens s'y enrôlent. D'ailleurs, le héros vient au secours de son ami disparu là-bas ! Et pendant qu'une figurine entreprend de massacrer un tas de soldats-zombis, le père Igor, patron d'Orion, se dit que ça ferait un super scénario pour un FPS. »

J'imagine que c'est comme ça, à peu de choses près, qu'est née la trame révolutionnaire de Hellforces. Côté gameplay : 45 PNJ, 24 armes en tout genre et de l'équipement à gogo (détecteur de mouvements, vision de nuit, etc.). On nous promet tout ce qu'on nous promet habituellement et, ma foi, les screenshots n'agressent pas trop les yeux. « Un bon vieux gameplay éprouvé, du sang et de l'humour noir », dit le site [www.orion-nim.ru/hell/](http://www.orion-nim.ru/hell/). Bon, malgré tout l'enthousiasme qui m'habite, ne perdons pas de vue que c'est développé par nos amis de Buka (le trépidant Fair Strike, c'était eux). Faudra donc pas oublier la vodka pour le test.

Suite à d'apparentes divergences d'opinion au sujet de l'impact d'un développement multi-plateformes, Randy Smith, designer de son état, s'est fâché tout rouge avec Warren Spector et a claqué la porte pour jurer sur pièce, mais on commence vraiment à avoir très très peur pour Thief 3.



## Une Xbox sous le capot (enfin, presque)



Le premier émulateur Xbox à peu près fonctionnel pour PC vient de voir le jour, et répond au nom abscons de Cxbx (prononcez « Cxbx »). Pour le moment, il se « contente » d'un P4 2,8 GHz et d'une GeForce 5600 pour singer la console de Microsoft (une brouille), mais ses auteurs ne désespèrent pas de pouvoir revoir les specs minimales à la baisse. Petit détail qui a son importance : le seul jeu qui tourne plus ou moins correctement pour le moment est Turok Evolution. Ça fait envie hein ? Pour les vrais jeux, il faudra encore attendre. Ou acheter une vraie console.

## Le retour des Rois

Faisant suite à l'excellent Kohan, élu jeu de stratégie de l'année en 2001 (par Computer Gaming World, PC Gamer et Computer Games Magazine), Kohan II : Kings of War pointe le bout de son nez sur nos PC. Toujours développé par TimeGate Studios, cette nouvelle mouture du RTS, éditée par Take Two, proposera toujours au joueur d'arpenter un monde heroïc-fantasy à la sauce RTS. Vingt-cinq missions solo, moteur 3D remis à jour, plein de créatures étranges et une débauche de magie, c'est à peu près tout ce qu'on sait pour le moment. En gros : pas grand-chose. Mais on peut faire confiance aux développeurs pour nous soigner leur bébé d'ici la sortie prévue pour l'été. « Clap. On la garde ! Très bien coco, tu deviens bon pour les annonces produit sans screenshots, c'est le métier qui rentre, bravo petit. »

## Un métier d'avenir : CHEF du monde

Les développeurs de Battlegoat l'annoncent comme n'étant pas un jeu de rush de plus, mais une vraie simulation économique et militaire. On n'en attend pas moins de Supreme Ruler 2010, qui semble bien parti pour garder Atomic éveillé quelques semaines d'affilée avec ses tonnes de statistiques à compulser. Au programme : 1 Go de cartes satellite pour reproduire la Terre, des images d'archives, un système politique qui ira jusqu'à gérer les cabinets ministériels des pays et un nouvel organisme mondial de développement économique : le Marché Mondial. C'est bien simple, le MM a absorbé tout ce qui se faisait avant la grande dépression de 2005-2010 : les Nations Unies, l'OMC, l'OTAN, Interpol, etc. (ndFask : la RIAA aussi ?). Tous bouffés ! En 2010, c'est le MM qui dirige, le MM network qui instruit et la force d'intervention du MM qui tape. Eh ben, ça fait envie, le futur. Bon, les screenshots ne sont pas très jolis-jolis, mais on attendra juin, date de sortie annoncée, pour trancher. Tiens, et comme je suis sympa, je vous file l'adresse du site officiel : [www.suprememruler2010.com](http://www.suprememruler2010.com).



## Jusqu'ou s'arrêteront-ils ?

Après d'autres ornements physiques incongrus, dont je ne me risquerai pas à vous révéler l'emplacement, le dernier chic dans le monde des « fashion people » un peu frappés (ceux qui aiment à se martyriser le corps à grands renforts d'éléments « décoratifs ») consiste à se faire greffer un petit diamant directement sur la surface de l'œil. C'est une clinique hollandaise qui a lancé la mode, certifiant que, pour l'instant, l'opération s'était avérée sans risques et sans effets secondaires. Prix de la bêtise : entre 500 et 1 000 euros. Deborah Boer, l'une des premières « cobayes » à avoir tenté l'expérience a porté son choix sur une pierre en forme de cœur. Une maigre compensation après sa greffe ratée d'un cerveau fonctionnel.

BEN QUOI ? VOUS AIMEZ PAS MON PIERCING ?



Télex  
Télex  
Télex  
Télex  
Télex  
Télex  
Télex  
Télex  
Télex

Les fans, ça se soigne et Epic le sait : deux nouvelles maps pour le mode Onslaught d'UT2004 répondant aux doux noms d'Ascendancy et Aridoom sont disponibles ici : [www.gamershell.com/download\\_5487.shtml](http://www.gamershell.com/download_5487.shtml).



# AIM

## Artificial Intelligence Machines



**Environnements  
gigantesques**

**Commerce**

**Guerre des clans**

**Combats intenses**

Sur la planète Range-4, l'Ultime et le Veilleur, deux Intelligences Artificielles militaires abandonnées, s'affrontent dans une guerre sans merci. L'enjeu : l'avenir de la civilisation. Serez-vous l'artisan de la victoire décisive ?

**A VOUS de renverser  
le sort des armes !**

[www.aim-game.com](http://www.aim-game.com)

**12+**  
www.pegi.info

**1C**  
1C COMPANY

**SKYRIVER**  
STUDIOS

© 2004 1C Company. Developed by Skyriver Studios. Tous droits réservés. Micro Application SA au capital de 10000000e.  
RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application. Toutes les dénominations sont protégées  
et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com  
sont des marques de Micro Application SA.

**Micro** PC CD ROM  
Application



Le mortier à tête chercheuse, j'avais encore jamais vu ça. Mais j'aime beaucoup.



L

> GENRE : JEU RIGOLO  
> ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE  
> DÉVELOPPEUR : SUPERSONIC SOFTWARE/ANGLETERRE  
> SORTIE PRÉVUE : JUILLET 2004

# MASHED

es présentations de jeux, c'est toujours un peu pareil : on papote avec ses collègues en attendant que ça commence, on propage quelques rumeurs sur la moralité douteuse des absents et on s'assure une place pas trop loin de l'écran afin de ne pas louper un truc intéressant. Puis on enchaîne par une belle vidéo où on nous explique à quel point ça va être génial et innovant et l'événement se termine par des interviews. Parfois même, quand on est bien sage, on peut même essayer un peu le jeu. Pour Mashed, l'atmosphère était nettement moins dissipée, personne pour se jeter sur les petits fours. Tout le monde était rivé à son pad, les yeux emplis de hargne vis-à-vis des adversaires. Et ça s'invective, et ça s'insulte, et ça peste... Allez, faites place au pro. Hop, je subtilise un pad des mains d'un joueur hébété, encore sous le coup de sa défaite. Alors voyons : des voitures miniatures à la « Micro Machines » (ah ben tiens, ce sont justement eux qui ont développé le 2), des power up, des circuits simples, courts... Oué, laissez moi une minute et je finis premier, z'allez voir...

## ÇA M'APPRENDRA À FAIRE LE MALIN

Premier virage, premier coup de volant maîtrisé et... première chute dans les abysses qui bordent le circuit. Je peste un peu mais mes trois adversaires sont déjà loin devant. En quelques secondes, il n'en reste d'ailleurs plus qu'un et il se mange un maximum de points. Car pour gagner à Mashed, pas question d'arriver premier : il suffit juste d'être le seul survivant, le dernier dans l'arène. Pas la peine de compter les tours, focalisez-vous juste sur cet objectif basique et limpide : éradiquer les autres. « Il ne peut en rester qu'un », comme on dit. Bon, je tente un nouveau circuit, sur la glace cette fois. Départ sur les chapeaux de roues, deux de mes opposants se vautrent lamentablement dans le décor, tandis que je pousse inexorablement le dernier vers la sortie de piste, en jouant sur le manque d'adhérence. On repart immédiatement sous mes fanfaronnades éhontées. J'ai à peine fait quelques mètres et voilà qu'il tente déjà de se venger en utilisant la même technique. Un petit coup de frein et c'est lui qui se jette dans le vide, en m'insultant copieusement au passage. Ah ah ah, je vous avais dis que je serai premier. Mashed est le type de jeu qui risque bien de vous scotcher derrière l'écran pendant des heures avec des potes, à l'image d'un Mario Kart. Outre ses cinq modes multijoueurs aux divers bonus permettant de se débarrasser des concurrents, il permettra également de se mesurer à l'ordinateur sur la quarantaine de circuits proposés. On sent malgré tout que le produit a été développé pour la Xbox, les graphismes un peu « légers » en sont la preuve. Mais ça ne devrait pas forcément ruiner le produit. Prions pour que le netcode soit au top, sans les problèmes de lag prompts à plomber n'importe quel gameplay. Et si en plus, la version PC autorise comme sur consoles de s'exploser à plusieurs sur la même machine, on pourrait bien tenir là une nouvelle référence pour les fins de soirée entre potes.

BISHOP

Pour nettoyer rapidement la piste, rien de tel que le double canon latéral.



# La cuisine à fleur

Les Japonais sont des gens étranges, ça se confirme. Un resto à sushis, implanté en Chine, a tenté de remettre au goût du jour une tradition ancestrale, qui consistait à dévorer le poisson cru sur le corps d'une jeune geisha nue, allongée en guise de table. L'idée n'a bien évidemment pas trop plu aux autorités du coin qui ont interdit fissa la pratique, avançant une justification « sanitaire » à leur décision. Le gérant s'est, quant à lui, défendu d'avoir voulu faire un coup de pub, se parant derrière la promotion de la culture japonaise. Les malheureuses étudiantes qui avaient trouvé là une bonne combine pour arrondir leurs fins de mois vont devoir se résoudre à faire comme les autres : vendre des Happy Meals avec un faux nez et des oreilles de Mickey. Humiliation...



ON PEUT MÊME RAMENER LA TABLE CHEZ SOI !!



DE PEAU

## Le jeu gratos du mois

Petit jeu sans prétentions débusqué sur la toile, Tumiki Fighters est une sorte de shoot où l'on peut récupérer les débris de ses ennemis pour contre-attaquer. C'est simple, limpide et redoutable pour mettre ce qui reste de votre productivité sur les genoux.

[www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tf\\_e.html](http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tf_e.html)



## Super N N N

Aujourd'hui, dans notre série « faites-le vous-même » : « la césarienne à la maison ». Une future mère du Mexique qui créchait quelque part dans un bled perdu, sans eau ni électricité (et donc, a fortiori, sans hôpital), n'a eu d'autre solution que de donner elle-même naissance à sa progéniture. Et comme si cela ne suffisait pas, le bambin n'a pas voulu lancer son « hello world » par les voies habituelles, la maman a donc dû se résoudre à s'inciser l'abdomen. Toute seule, avec des couteaux de cuisine et une bonne rasade d'alcool fort. Ouch. Et là, normalement, je devrais conclure en balançant une vanne misogyne. Mais je tombe dans les pommes rien que d'imaginer ce qu'elle a fait. Donc je la ferme. Respect, et longue vie au nouveau-né. Rambo peut aller se rhabiller avec ses trois pauvres points de suture au bras.

## NOBILIS édite plus vite que son ombre

Ah, y a pas à dire, on aime les voyages chez Nobilis. Au mépris de leur santé, les commerciaux arpentent la planète avec leur attaché-case plein de contrats à signer. Associés aux Hollandais de Project Three interactive (alias P3int), ils sont revenus fatigués, mais avec deux nouveaux titres dans leurs valises. Le premier, ils l'ont débusqué en Slovaquie, chez les développeurs de 3D People ([www.kult.3dpeople.de/](http://www.kult.3dpeople.de/)). Un RPG action en 3D iso qui répond au doux nom de Kult. Vu d'ici, ce n'est ni moche, ni magnifique et pas encore vraiment finalisé. Le second, c'est RC Cars, une simulation de voitures télécommandées en provenance de Creat Studio ([www.creatstudio.com/](http://www.creatstudio.com/)). De l'arcade à base de vitesse et d'acrobaties, donc. Comme on n'en sait pas beaucoup plus, on ne se mouillera pas en disant que ça peut être fun comme ça peut être nul à en bouffer le bottin.



NOVA

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR, VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

# 3615 CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO  
DES CENTAINES DE TITRES  
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS





GENRE : GESTION HOLLYWOODIENNE  
ÉDITEUR : ACTIVISION  
DÉVELOPPEUR : LIONHEAD STUDIOS/GRANDE-BRETAGNE  
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2005

## THE MOVIES

A



Pour réaliser des films, il faudra gérer correctement son studio et exploiter convenablement ses employés.

lors que Black & White 2 est toujours en phase finale de peaufinage, Peter Molyneux et ses acolytes de Lionhead Studios nous préparent toujours The Movies, un jeu de gestion que je qualifierai de « titre ambitieux au fort potentiel ludique mais qu'on sait pas trop ce que c'est ». D'après ce que j'ai pu voir lors de la présentation officielle, The Movies nous mettra dans la peau d'un producteur hollywoodien tout puissant. On aura une grande parcelle de terrain à gérer où il faudra monter son studio de cinéma, pour ensuite créer et produire ses films de A à Z. Apparemment, tous les genres de longs métrages seront réalisables (je ne veux même pas savoir à quoi vous pensez). Il faudra également s'occuper de la carrière des acteurs et les traiter comme tel, c'est-à-dire les flatter, leur offrir des loges à la hauteur de leur réputation et les payer à rien foutre. On devrait aussi pouvoir intervenir sur tout un



tas de paramètres pour réaliser un film, comme choisir les costumes parmi une garde-robe grassement fournie, transformer les décors à volonté et même changer les angles de caméra pendant le tournage des scènes de nos futurs blockbusters. Cerise sur le gâteau, on pourra exporter nos chefs-d'œuvre sous forme de fichiers DivX. Bon, pour l'instant, The Movies ressemble surtout à un gros Theme Park en full 3D et la liberté d'action semble un poil limitée, mais la bande à Peter a encore largement le temps d'étoffer tout ça... On verra donc ce que ça donne avec la beta-version et les premières réalisations de Joystick Production ©.

Parfois, au milieu des nombreux communiqués de presse qu'on reçoit à la rédac, on chope un véritable ovni. L'annonce

## Dites NON à la drogue

qui résiste à plusieurs lectures, même avec le cerveau bien réveillé. Je voulais donc vous parler de Martin Mystère, jeu d'aventure basé sur une série télé canadienne qui cartonne, elle-même inspirée d'un comic italien. Déjà, ça suscite l'inquiétude. Même avec la meilleure volonté, et après avoir passé au crible plusieurs fois de suite la description officielle transmise par l'éditeur, je suis bien incapable de vous dire de quoi ça parle, si ce n'est qu'il y aura manifestement un vague rapport avec le mythe de Dorian Gray. Jeunesse éternelle et immortalité devraient donc être de la fête, mais pour le reste... les infos fournies sont aussi opaques qu'une discussion entre Atomic et Fumble après un abus de bières belges. Enfin, au moins, les screenshots ne laissent aucun doute : on aura droit à du « point'n'click » dans un univers 3D plutôt bien foutu, et manifestement contemporain. Mais si



le mec qui a pondé le scénario est le même que l'auteur du communiqué, je sens que les énigmes de Myst, à côté, vont sembler bien fades. C'est prévu chez GMX Media,



John Riccitiello, le boss d'Electronic Arts, jette l'éponge et quitte le navire, à la surprise générale. Si vous avez un CV en béton, c'est le moment de postuler.

Télex



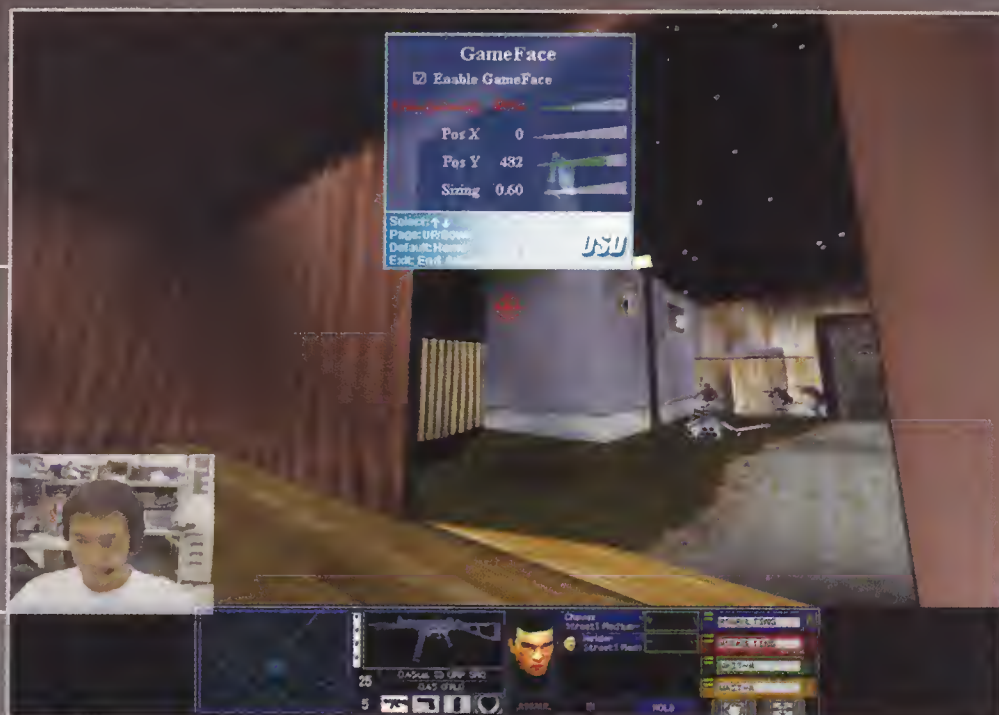
# SERIE ASUS RADEON A9800XT



## Innovation ASUS :

Changer votre manière de jouer grâce au Game Face :

Vaincre votre adversaire ne vous suffit plus! désormais, vous pourrez l'admirer perdre grâce la fonction incrustation vidéo en plein jeu ! Et ce n'est pas tout, d'autres fonctions peuvent vous sauver la vie comme la petite webcam placée dans le couloir pour voir l'arrivée de votre patron ou bien la fonction télé, qui vous permet de suivre vos séries préférées tout en jouant.



## Jouer jusqu'à l'humiliation !



### Logiciels fournis :

Half life 2, Battle engine aquila, Gun metal  
Cyberlink power director pro, Cyberlink Media Show  
ASUS DVD, Ulead Cool 3D + Photo express

### ASUS Digital VCR

Véritable magnétoscope numérique ASUS Digital VCR vous permet d'enregistrer et de lire vos vidéos favorites

### ASUS Vidéo security

Créer votre propre système de surveillance. Lorsqu'un mouvement est détecté, le logiciel peut vous appeler, vous envoyez un e-mail ou encore enregistrer la scène en vidéo. Il est même possible de suivre vos vidéos sur internet !

### ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT  
256 Mo de mémoire DDR 256 bits  
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)  
Double ventilateur et dissipateur thermique en cuivre sur le VPU et la mémoire  
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor  
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0

### Autres modèles

A9800 Pro VTD, 256 mo, fonctions VIVO  
A9600 XT VTD, 128 mo, fonctions VIVO  
A9600 XT TD, 128 mo, TV-out, DVI out  
A9600 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out  
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out  
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out  
A9200 SE T, 64 mo, TV-out  
A7000 T, 64 mo, TV-out



Toute l'interface sera uniquement accessible depuis la vue du casque qui fournira tous les indicateurs visuels comme les munitions restantes, le niveau d'énergie, etc... (Republic Commando)

L

a licence Star Wars revient en force ces derniers temps. Alors que tout le monde n'a pas encore terminé KOTOR et que SW Galaxies est toujours en développement (détendez-vous, je plaisante, quoique...), monsieur LucasArts nous prépare deux nouvelles productions en même temps : Battlefront et Republic Commando. Moi je pense qu'ils devraient laisser souffler un peu leurs droïdes développeurs, parce que si ça continue à ce rythme-là, les différents jeux Star Wars seront bientôt plus nombreux que les fans et ça va finir par poser un problème au niveau des ventes. M'enfin, cette fois-ci, ce sont deux softs très différents qui vont voir le jour car surprise, ça ne sera ni un Jedi Knight, ni un jeu de rôle. Non, ils se sont encore moins creusé la tête que ça.

## QUE L'ORIGINALITÉ SOIT AVEC EUX

Rien que le titre, ça en dit long. Voyons voir, Battlefront, Battlefield... Mmmh, ils sont pas allés le chercher bien loin celui-là. En plus, Battlefront



On pourra retourner sa veste comme un véritable couard galactique en changeant d'équipe à tout moment pendant la partie. (Battlefront)

pompera en profondeur le concept de BF 1942. Tant qu'à faire hein, autant aller jusqu'au bout. Les soldats US seront remplacés par les rebelles de la galaxie et les Allemands revêtiront les skins des différents stormtroopers et autres serveurs du côté obscur. On pourra également diriger l'armée des clones, des droïdes et même, parmi eux, les fameux Destroyers de l'Episode 1 (ceux qui roulent par terre à la Sonic). Les véhicules seront également issus de l'univers de Georges Lucas, c'est-à-dire qu'on devrait pouvoir piloter des speeders, des AT-ST, voire même des X-Wing et des Tie Fighters. Le petit côté original du soft sera sans doute le mode Galactic Conquest (tiens mais... c'est le nom du mod Star Wars pour BF 1942 !), qui permettra aux équipes de prendre possession des différentes planètes du jeu sur une carte stellaire, en fonction des victoires remportées.

## RANGEZ LES SABRES LASER

En ce qui concerne Republic Commando, ce sera radicalement différent. Il faudra s'attendre à un FPS où on dirigera un petit squad de soldats d'infanterie de la République dans des missions de sabotage, de reconnaissance et d'infiltration, avec sauvetage d'otages et compagnie. On pourra donner des ordres simples à ses coéquipiers (moins malins pour le moment que ceux de Freedom Fighters), les niveaux se dérouleront aussi bien en intérieur qu'en extérieur et la seule vue disponible sera celle du casque du soldat, à travers une petite visière spécialement conçue pour les claustrophobes masochistes. Mais la mauvaise nouvelle, c'est qu'aucun mode réseau en coopératif n'est prévu, on aura juste du Deathmatch et du CTF... C'est bien dommage, car le principe s'y prêtait pourtant parfaitement. Les développeurs ont quand même tenu à me rassurer en me promettant que l'action intense du mode solo devrait suffire à nous détourner du multijoueur... Mouais. Restons optimistes, comme à peu près toute la rédaction est aussi fan de Star Wars que moi, joignez-vous à nous pour attendre ces deux prochains titres dans la confiance et la sérénité. Que la patience soit avec nous.

BLUTCH

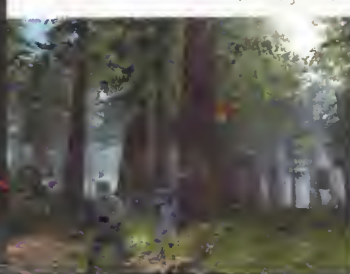
UNIK : GEORGES LUCAS  
DITEUR : LUCASARTS  
DEVELOPPEUR : PANDEMIC  
SORTIE PREVUE : COURANT 2004

# STAR WARS BATTLEFRONT STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

« Holà, doucement avec le flash, on avait dit : pas de photos ! »  
(Republic Commando)



La fameuse bataille dans la forêt d'Endor sera au programme. En plus, les développeurs nous promettent qu'il sera possible d'y flinguer des Ewoks. Enfin !  
(Battlefront)





GENRE : SHOOT À LA 3<sup>e</sup> PERSONNE  
ÉDITEUR : ATARI  
DÉVELOPPEUR : ZOMBIE STUDIOS/ÉTATS-UNIS  
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2004

# SHADOW OPS : RED MERCURY

« Aargh ! J'ai mal ! »  
« Tiens bon, John,  
Ils vont venir nous  
sauver ! »

B



on, je ne retrouve pas mes stocks d'entrain, je vais essayer de faire sans. Shadow Ops est un jeu de shoot à la troisième personne qui vous placera à la tête d'une escouade de commandos des forces spéciales étasuniennes (en voilà une idée originale). Comme dans Medal of Honor, vous serez suivi par des soldats qui vous soutiendront mollement. Il y a donc de fortes chances pour que vous soyez obligé de vous coltiner personnellement l'éradication massive de forces ennemies de toutes origines : Russie, Bosnie, Croatie, Hawaï... vous aurez bien sûr un nombre impressionnant d'armes mises à votre disposition. Ces dernières, finement modélisées, vous permettront de pacifier vos adversaires, impatients de s'écrouler avec un réalisme propre aux derniers moteurs physiques. Développé à partir de l'Unreal Engine, Red Mercury affiche quelques jolis effets. La jungle semble



correctement modélisée, bien que loin de celle qu'on a pu explorer dans Far Cry. Bon point, la bande sonore est particulièrement travaillée et bénéficie d'un soin particulier qui nous plongera dans l'ambiance glauque des guerres contemporaines. Prévu pour le mois de juin, nous attendons ce jeu rempli de nouveautés avec une impatience non feinte. Oh oui, au moins.

# joystick

et



vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée,  
**2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU**  
**GRATUITES**, dans les salles adhérentes ci-dessous, sauf mercredi et samedi

SALLES	ADRESSE	CP	VILLE	TEL.
Generation Doom	51 rue François Pictet	20000	ALBI	04 95 10 74 13
NetGames	52 rue Auréole Vaille	13100	ARLES	04 42 26 11 41
Absolute Computer	1 rue des Pres Saint-Jean	31100	ALES	04 66 34 01 14
Cyberlink	103 rue Carrière	84000	AVIGNON	04 90 86 22 44
Sérial Player	Rue As de carreau	31100	ELFORT	03 84 80 25 62
Cyberstation	23, cours Pasteur	33000	BORDEAUX	05 56 01 15 15
Access-Cibles	31, avenue Clémenceau	29200	BREST	02 98 46 76 10
Un Campus	14, avenue de la Libération	14000	CAEN	02 31 93 41 12
Alerte Rouge	73, rue de Verdun	11000	CARCASSONNE	04 68 26 20 39
Cyber Net	13 avenue Albert 1 <sup>er</sup>	31000	CASTRES	05 63 91 42 05
Visio 2	14 avenue Paulines	63000	CLERMONT FERRAND	04 73 92 08 61
Interactive	23, rue Auguste Romain	79700	CONFLANS STE HONORINE	01 38 19 10 23
L'autre Monde	4, rue Jean-Jacques Rousseau	38000	GRENOBLE	04 76 01 05 20
Cyber Metro	19 - 21, cours de la République	76400	LE HAVRE	02 35 25 40 34
Tendance Web	5, boulevard Victor Hugo	87000	LIMOGES	05 55 10 83 61
No Work Tech	5 Place de la Libération	56100	LORIENT	02 97 11 72 11
Cyber Nef	10 rue d'Aguet	69007	LYON	04 78 58 11 18
Le OG	57 boulevard des Brotteaux	69006	LYON	04 72 82 57 51
Net Fighters	6, rue de Bosquet	13004	MARSEILLE	04 91 34 75 21
Cybermix Space	78 boulevard Tiboulen	13008	MARSEILLE	04 91 73 16 86
Excessive Games	8 boulevard Richaudeau	13500	MARTIGUES	04 91 34 75 21
Dimension 4	11, rue des Balances	34000	MONTPELLIER	04 77 60 57 57
Le Metropolitan	12 rue Mazargues	54000	NANCY	03 83 25 10 41
Versus	73, rue Brois	11100	NANCONNE	04 68 32 07 27
Clique et Croque	17, rue de Russie	08000	NICE	04 93 82 34 45
NetGames	Place de la Maison Carrée	30000	NIMES	04 67 36 36 16
Planet Café	18 rue du Plateau	75019	PARIS	01 42 09 07 77
Tétrane	129 rue de la Pompe	75001	PARIS	01 47 84 37 00
Cybercafé exit	1, rue Pictet de Bages	66000	PERPIGNAN	04 68 62 04 15
Net and Games	45 bis avenue du Général Leclerc	66000	PERPIGNAN	04 68 62 04 15
Cybercorner	18 bis rue Charles Gide	85000	POITIERS	05 49 50 19 51
AON Games	42 rue Magenta	86000	POITIERS	05 49 50 19 51
Clique et Croque	27, rue de Veste	51100	REIMS	03 26 86 93 94
CyberEspace	4, place du Marché	42000	ROANNE	04 77 71 01 14
Place Net	17, rue de la République	76000	ROUEN	02 32 78 12 20
Cybermix games	59, rue Désiré Claude-St-Etienne	43000	SAINT ETIENNE	04 77 25 82 99
Cybermaniak	2 rue de la République	43000	SAINT ETIENNE	03 88 32 30 40

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU  
GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi

# joystick



L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre,  
présentez ce bon rempli

Nom  J159

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Date de naissance

e-mail

Offre valable du 1<sup>er</sup> au 31 mai 2004

(Ce bon ne peut être photocopié ou reproduit sur papier libre)



# La conne DU MOI\$



Une Américaine qui venait de faire pour 1 675 dollars de shopping dans un supermarché a essayé de régler sa facture avec un billet d'un million de dollars. Le caissier, particulièrement attentif, a remarqué que quelque chose n'allait pas : en effet, il avait un peu de mal à lui rendre ses

998 325 dollars de monnaie. Bien vu ! Eh oui, car il s'agissait en fait d'un faux billet ! Quelle surprise. On applaudit bien fort Madame Duchnoque, qui part directement en prison sans passer par la case départ : c'était rudement bien essayé quand même.

## Télex

Pour souffler en grande pompe les 10 bougies de son RPG The Elder Scrolls, Bethesda

offre le download gratos du premier épisode de la saga. Ça pèse 9 Mo et ça se chope là : [www.elderscrolls.com/downloads/downloads\\_games.htm](http://www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm).

Happy birzdé.

## Un coup de pied dans le webmail

Le nouveau service de messagerie de Google, baptisé Gmail, tout le monde en cause, mais les journalistes de **Forbes.com**, eux, ont eu l'insigne honneur de la faire mumuse avec la bêta. Premier constat : avec une capacité de stockage de 1 Go (compressés) et une limite de 10 Mo par pièce jointe, ça pulvérise purement et simplement toutes les autres offres gratos existantes. Mais ce n'est pas tout : plutôt que de reprendre un concept éculé, en se contentant de gonfler les specs, les petits fûtés de Google ont visiblement l'intention d'apporter certaines mini-révolutions intéressantes au principe du Webmail, voire du mail tout court. Premier truc pratique, les « conversations », à savoir la possibilité de tracer une discussion par e-mail depuis la source jusqu'au dernier courrier reçu. Pour simplifier, disons que le système emprunte le principe des « threads »

dans les forums. Ensuite, plutôt que d'utiliser le classique système de dossiers pour ranger votre correspondance, Gmail fonctionne selon le principe des « labels ». Chaque mail est associé à une ou plusieurs thématiques (politique, loisirs, etc.), ce qui facilite grandement la classification et la recherche. Enfin, en ce qui concerne le point chaud-bouillant lié à la présence de pubs dans vos messages, Google se veut rassurant : le ciblage se fera de manière automatisée et, contrairement au buzz généré par une parano ambiante, personne ne va aller lire vos missives pour dénicher vos centres d'intérêt. Ajoutez à cela la possibilité de consulter vos autres comptes via un accès POP3, avec sans doute d'autres petits gadgets sympas d'ici le lancement définitif, et vous comprendrez pourquoi chez Microsoft et Yahoo, on commence tout doucement à claquer des genoux.

## Allez, <sup>encore</sup> un pour la route



Je vais faire court, parce que je risque de dépasser mon quota de Seconde Guerre mondiale, mais il faut que je vous parle du prochain bébé d'Ubi Soft, intitulé **Brothers in Arms**. Parce qu'il a l'air joli. Développé par les Texans de Gearbox Software, ce FPS vous permettra d'incarner Matt Baker, commandant d'un escadron de parachutistes le jour du débarquement. Voilà. Que du neuf, en somme. Vivement la troisième guerre mondiale, tiens.

## Le Tchoutchou de Tonton Josef

Développé par les Russes de chez Buka Entertainment, Stalin's Subway sera un FPS historique basé sur l'Union Soviétique du début des années 50. Ce sera l'occasion de redécouvrir de l'intérieur les audacieuses avancées sociales bolcheviques, comme par exemple la rééducation des ennemis de classe par le travail forcé jusqu'à la mort. Les grands enfants que nous sommes ne seront pas oubliés puisque le jeu ne se limite pas à des goulags arctiques sibériens, nous pourrions en effet y admirer le métro personnel du Merveilleux Géorgien. Sidérodromophile convaincu, le camarade Staline vouait en effet une véritable passion pour le chemin de fer et les voyages organisés. Il aimait aussi le meurtre de masse, ce qui cadre assez bien avec le thème général des FPS. On devrait pouvoir buter en série les agents renégats du KGB, espions capitalistes et autres sociaux-traîtres début 2005.

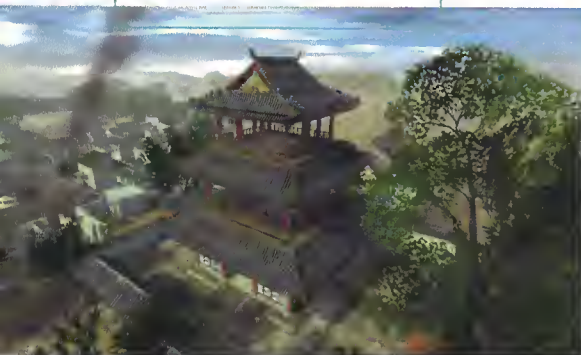




# GHOST RECON 2

D

Les aires de jeu promettent d'être bien plus grandes que par le passé et on pourra visiter tous ces beaux bâtiments asiatiques en temps réel.



Depuis le premier épisode de Ghost Recon, on n'avait plus trop entendu parler des développeurs de Red Storm, mais maintenant ça y est, on a enfin des nouvelles fraîches. Alors voilà, c'est officiel, ils bossent en ce moment même sur Ghost Recon 2. A priori, ils seraient même super-débordés et vu les nouveautés qu'ils comptent intégrer, ça peut se comprendre. Pour commencer, le moteur physique de Ghost Recon 2, ça sera du Havoc 2. On nous promet donc moult destructions possibles au niveau des décors, des crashes d'hélicos soigneusement réalistes et des animations corporelles à faire baver les types de chez Pixar... Mouais enfin bon, ça, faut voir. Ce qui est sûr en tout cas, c'est que le soft sera toujours autant basé sur la tactique et la gestion d'une équipe de soldats. Au niveau des environnements, après l'Europe de l'Est du premier Ghost Recon, l'action prendra place en Asie, emplacement choisi pour son « aspect visuel unique » si on en croit Robbie Edward, le producteur du jeu. Une autre des grandes nouveautés attendues par l'armée régulière des fans, c'est la possibilité



de shooter soi-même des avions avec de la bonne DCA des familles et surtout, d'appeler l'aviation alliée à la rescousse pour semer le chaos et la désolation lors de frappes chirurgicales. Bien, il ne reste plus qu'à attendre sagement la présentation de l'E3 pour avoir une idée de ce que ça donne sur un moniteur haut en couleur rempli de pixels haute résolution.

## ZEN attitude

Gooka, juge respectable de la planète Janatris, a un don plutôt cool : il est télépathe. Non seulement il peut capter ce que les autres pensent, l'air de rien, mais en plus, quand il est chaud, il peut carrément les influencer. Alors qu'il rentre chez lui d'un long voyage et qu'il découvre

sa modeste demeure incendiée, sa femme à l'article de la mort et son fils kidnappé, il a d'abord envie de péter un câble à la Max Payne. Mais non, finalement, ce n'est pas son genre. Gooka, voyez-vous, il est zen. Il va faire ça à la cool, en questionnant un max de gens. On annonce pas moins de quarante PNJ disponibles pour faire causer, dans un jeu d'investigation orienté « point & click », mêlé de RPG et de puzzles tordus, comme en raffole Fumble. Tout ça en 3D, évidemment, sinon ça ne fait pas sérieux. Premier jeu des Tchêques de Centauri Production, « Gooka : Le mystère de Janatris » déboulera sur nos machines en juin.



Quand Microsoft annonce qu'il va faire de la sécurité de ses OS une priorité, ce ne sont pas des promesses en l'air. Les premières infos sur le futur Service Pack 2 destiné à Windows XP ne laissent

aucun doute à ce sujet : ça va verrouiller à la louche. Outre l'intégration d'un véritable firewall digne de ce nom, activé par défaut, ce gros patch prévu pour mi-août va carrément modifier en profondeur la structure de l'OS. Ce qui risque de poser certains problèmes pour l'utilisateur lambda, pas trop habitué à bosser sur un système locké de partout. Mais aussi pour quelques softs qui ne respectent pas les nouvelles normes imposées par le géant de Redmond. Du coup, Billou a prévu de blinder son staff de hotliners. Parce que bon, il faudra bien que quelqu'un puisse expliquer à Tata Nicole pourquoi elle ne peut plus ouvrir le Powerpoint rigolo que lui envoie son neveu.

## BILLOU verrouille







# Beuh, il est tout petit ton Internet

Vinton Cerf, l'un des « papas » d'Internet, co-inventeur notamment du protocole TCP/IP, commence à trouver le Web un peu étroit. Son rêve de gosse à lui, ce serait de

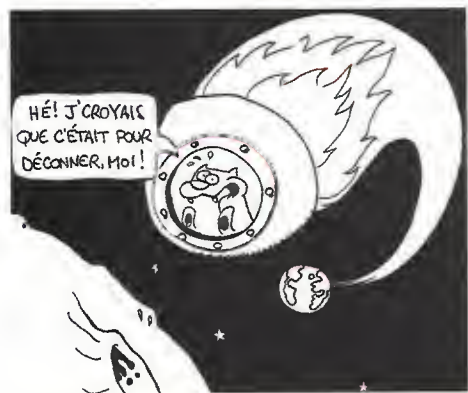
pouvoir balancer du mail non seulement sur Terre, mais aussi aux quatre coins de la Galaxie. Voire plus loin. Problème : en raison de la rotation des planètes, de tels transferts d'informations ne sont possibles que durant des laps de temps bien déterminés. D'où la nécessité de développer un nouveau protocole (le DTN, pour Delay-Tolerant Network) qui prendrait en compte ces « fenêtres » de communication, en intégrant un système de stockage des courriers en attente. Le projet, baptisé InterPlaNet (hin hin), n'existe encore que sur le papier, mais a déjà le soutien inconditionnel de la NASA et d'un paquet de fous des étoiles. Tout ça, c'est bien joli, mais envoyer du mail sur Mars, pour que ce soit vraiment rigolo, il faudrait qu'il y ait quelqu'un de l'autre côté pour le recevoir. À moins que, tapis dans l'ombre, les petits hommes verts (ou gris, c'est selon) trépignent d'impatience à l'idée de pouvoir nous arroser de spam vantant les effets de plantes vénusiennes étranges sur certaines parties de notre anatomie. Ah oui, chouette, alors. Vivement demain.



PC, Mac, même combat

Ah ben ça y est, il aura fallu le temps, mais finalement les utilisateurs de Mac OS X vont enfin pouvoir goûter aux mêmes joies que les possesseurs de PC. On se calme, je ne parlais pas de la disponibilité immédiate de vrais jeux pour la machine de Steve Jobs. Me faites pas marrer, j'ai mal à la gorge. Non, il s'agit en fait de signaler l'apparition du premier cheval de Troie pour les machines tournant sur le dernier OS parfumé à la pomme. Un MP3 habilement déguisé et hop, votre beau G5 tombe sous le joug d'un piratin très certainement mal intentionné. Voilà, on ignore ce qui peut motiver les hackers à vouloir prendre le contrôle de « l'ordinateur le plus puissant du monde ». Les mauvaises langues diront que ce sont surtout les éditeurs d'anti-virus qui cherchent ainsi à s'approprier de nouvelles parts de marché, en suscitant la flippe des utilisateurs, mais on n'est pas comme ça, nous. Non non. On va juste se contenter de relayer l'info avec un air surpris, pour les trois personnes que ça concerne.

## Offrez-lui la Lune



Encore un grand moment de n'importe quoi sur eBay, une idée aussi idiote que dispensable, qu'on doit à la société Orbital Development basée dans le Nevada. Le MoonCrash Project vous propose, pour une enchère de base de 6 millions de dollars, d'envoyer un petit vaisseau spatial s'écraser sur la surface de la Lune, avec à son bord la cargaison de votre choix. Nul doute qu'un grand nombre de milliardaires ne sachant plus que faire de leur Amex Platine vont se jeter sur l'occasion. Mais je vous vois venir : si vous pensiez déjà pouvoir ainsi vous débarrasser

de votre belle-mère en lui offrant « une croisière inoubliable dont elle ne reviendra pas » (littéralement), c'est râpé : vous ne pourrez stocker dans l'engin qu'un maximum de 10 kg. Cela dit, ça devrait amplement suffire pour faire la fête à son caniche nain.

## URU de secours

« remboursez ! ». Et d'ailleurs, ça ne serait pas convenable, vu que l'apport en nouveautés est suffisamment bourratif pour satisfaire les déçus. Des fringues, des ajouts à son relto (son âge personnel – oui faut connaître le jeu pour piger), des nouveaux âges et bien sûr de nouvelles énigmes. Ceux qui ont eu la chance de beta-tester le Live retrouveront les quartiers et le ferry de D'ni. En revanche, le sentiment de solitude sera bien pesant. Au moins, ça ne lagge plus, ah ah ! Ahem... De leur côté, les nouveaux arrivés risquent d'être un peu perdus. Il est difficile de savoir quoi faire et où aller au début, mais après une bonne dose d'exploration, tout le monde devrait être sur la bonne piste pour enquêter jusqu'au prochain add-on.





# L'ADSL À CE PRIX LÀ, ÇA VA DÉCOIFFER.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
512 kbps ILLIMITÉ	19,85 € AVEC PRÉSELECTION À LA TÉLÉPHONIE	34,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuels TTC au 01/04/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512k illimité, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable dans les zones couvertes par la technologie ADSL et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

**Nouveau !**  
**Profitez du 1024k/256k**  
**au prix du 512k !<sup>(1)</sup>**  
Dans les zones dégroupées (2)

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique

- Frais de mise en service offerts <sup>(2)</sup>
- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Modem à 29,95 € TTC <sup>(3)</sup>
- Aucun engagement de durée
- Pas de frais de résiliation
- Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est plus que temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur [www.tele2.fr](http://www.tele2.fr)  
ou au **0 805 04 11 20**

## TELE2.INTERNET

(1) Offre réservée aux clients dont les lignes sont situées dans les zones dégroupées TELE2 et techniquement éligibles au service 1024k, frais de mise en service offerts pour ces clients. Consultez le site Internet [www.tele2.fr/mega](http://www.tele2.fr/mega) pour connaître la disponibilité du service 1024k sur votre ligne. Débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante.

(2) Offre valable jusqu'au 30/06/04. (3) Offre non cumulable valable jusqu'au 30/06/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.



lors qu'il est fréquent de voir sortir des suites de jeux, il est plus rare de voir un développeur se contenter de proposer un remake d'un de ses titres. Pourtant, Sid

Meier n'en est pas à son coup d'essai avec Pirates. La première version, sortie en 1987 sur Commodore 64, avait été refaite avec un nouveau moteur graphique plein de couleurs pour Windows 3.0 en 1993 (voilà des dates qui ne nous rajeunissent pas). Pour les jeu-nots qui découvrent, rappelons le concept : vous dirigez un jeune pirate plein d'avenir qui rêve de devenir célèbre, respecté et surtout redouté dans les Caraïbes du XVII<sup>e</sup> siècle (et accessoirement de découvrir ce qui a pu arriver à sa famille, disparue dans d'étranges circonstances). À partir de là, vous êtes libre de faire ce que vous désirez, dans l'ordre que vous souhaitez. Pirates, c'est un peu comme un pack de yaourts aux fruits, il y en a pour tous les goûts : avec des morceaux de jeux d'aventure, de simulation, de combat, de gestion, de commerce... Les plus gourmands apprécieront surtout son monde ouvert qui laisse aux joueurs une grande liberté d'action.



Les barmans ne sont jamais avarés en informations utiles.

On voit même l'équipage s'activer sur le pont pendant les combats.



# Pirates

## Sid Meier's

### Pirates !

N'allez jamais à Baltimore. Le Havre, c'est presque vivant à côté. C'est à se demander si Sid Meier n'a pas installé sa société Firaxis là-bas juste pour ne pas être perturbé par une ville trop attirante. Les gars de TimeGate ont bien plus de volonté et n'ont pas hésité à choisir l'excellente ville de Boston pour développer Axis & Allies, un nouveau RTS. Le guide du routard version jeux vidéo, c'est juste ici.

par Bishop



## IL ÉTAIT un petit navireeeuuuh...

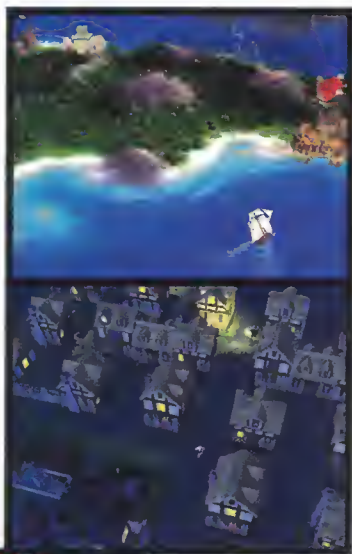
Qui dit pirates, dit bateaux. Votre flotte peut en compter jusqu'à huit à sélectionner dans la trentaine de types différents disponibles. L'attaque d'un autre navire se déroule en deux phases : vous commencez par le pilonner avec les différents boulets à votre disposition, puis vous tentez un abordage dans les règles de l'art. Vous empoignez alors une épée pour aller défier le capitaine adverse. Les combats devraient être aussi simples à gérer que dans le jeu original puisque seuls le pavé numérique et une bonne coordination seront nécessaires pour les gagner. Cette partie a quand même évolué depuis le C64. Dix-sept ans après, des décors rendent enfin les affrontements bien plus dynamiques.

## Approximativement historique

Les Caraïbes de Pirates se divisent entre quatre nations souvent en guerre (Angleterre, Espagne, France, Hollande). Les villes possèdent différents centres d'intérêt,



comme l'auberge où vous recrutez vos hommes ou le chantier naval où vous achetez, vendez ou améliorez vos navires. Quant au palais du gouverneur, c'est une source inépuisable de missions et d'informations. Sans oublier que sa charmante fille est un cœur est à prendre. Histoire d'apporter un peu de finesse dans ce monde de brutes, la partie séduction a été améliorée. Vous pouvez même finir par vous marier avec la belle en question. Votre femme sera alors une vraie mine de confidences (probablement sur l'oreiller). Cela dit, pour la conquérir, il va y avoir du boulot. Il faudra être bon danseur, (en utilisant une fois de plus le pavé numérique), la couvrir de cadeaux, évincer les importuns, la délivrer des griffes d'empêcheurs de marier en rond... La routine quoi. Régulièrement, vous aurez droit aux dernières infos du monde où vous évoluez, ce qui permettra d'éviter les boulettes genre attaquer une ville dont la garnison vient juste d'être renforcée. Toutes vos actions seront consignées dans un journal de bord que vous pourrez filer à vos potes sur Internet. Une option dont l'utilité m'échappe encore, je l'avoue.



*Pas de vie ou d'énergie, seulement une barre de vitesse qui vous permet d'enchaîner des actions plus rapidement.*

## À haute teneur EN TROIDÉ

La plus grosse différence porte bien évidemment sur les graphismes, qui bénéficient d'un traitement moderne en 3D. Ne vous attendez pas pour autant à retrouver la débauche visuelle d'un *Pirates des Caraïbes*. En effet, les designers ont préféré conserver l'ambiance originale du titre en n'affichant que des petits bateaux mignonnetts, que ce soit sur la carte qui permet de se déplacer ou pendant les combats. Bien qu'aucun mode multijoueur ne soit prévu (voir interview), l'esprit communautaire n'est pas mis de côté. Il sera possible de personnaliser son navire ainsi que les différents personnages et de les mettre à disposition de tous sur Internet. En dehors de ces enrichissements graphiques, ce « *Pirates ! Gold Gold* » n'offrira donc vraisemblablement que peu de nouveautés. Certes, j'ai un souvenir ému de la version originale, mais presque vingt ans après, on peut se demander si le gameplay n'a pas pris un méchant coup de vieux. Réponse dès qu'une version plus avancée nous arrive entre les mains.



*Le cliché indispensable d'un jeu avec des morceaux de pirates dedans : la carte au trésor.*

# Sid Meier, game designer de Pirates

reportage

**Joystick : Pourquoi avoir choisi de faire un remake de *Pirates* plutôt qu'un nouveau jeu ?**

**Sid Meier :** Nous avons reçu beaucoup de demandes pour une nouvelle version de *Pirates*. Avec *Civilization* et *Railroad Tycoon*, c'est un des trois titres dont les joueurs se rappellent avec le plus de nostalgie. Nous voulions aussi donner une chance aux plus jeunes joueurs de découvrir ce titre.

**Avez-vous retiré certains éléments du gameplay original ?**

Oui. Il était par exemple possible de connaître votre latitude en regardant le passage du soleil. C'était très réaliste et historique mais pas très fun. Nous avons aussi modifié le réalisme des vents des Caraïbes, qui soufflent d'est en ouest. Il était facile de naviguer dans un sens, mais c'était long et pénible dans l'autre. Nous avons gardé le concept en l'atténuant. Et nous avons complètement repensé les batailles terrestres (ndlr : sous forme d'un STR allégé). Mais vous serez probablement surpris de constater combien d'idées du jeu original semblent toujours aussi bonnes.

**Pourquoi ne pas avoir inclus de mode multijoueur ?**

Nous avons essayé de trouver comment faire fonctionner le multijoueur sans changer de manière radicale le fun du jeu original. Ce titre est tellement centré sur la liberté de faire ce que l'on veut que nous n'avons pas réussi à mettre sur pied une solution intéressante pour que vous puissiez profiter de cette liberté, tout en rencontrant d'autres joueurs au sein d'une zone de jeu immense.

Sid Meier's Pirates !



# Axis & Allies

Genre : Stratégie temps réel Éditeur : Atari  
Développeur : TimeGate Studios Sortie prévue : Fin 2004

**P**robablement moins évocateur que Pirates, Axis & Allies ne sort pas de nulle part pour autant puisqu'il est inspiré par le célèbre jeu de plateau du même nom. En fait, il s'agirait plus d'une franchise que d'un portage réel. En dehors du nom et de l'époque concernée (la Seconde Guerre mondiale), peu d'éléments semblent faire le lien entre les deux produits. Le plateau de jeu constitué d'une carte du monde permettant le déplacement de ses troupes (comme Risk, mais en plus évolué) se retrouvera bien sur nos PC, mais seulement comme support au jeu de stratégie temps réel qui est le cœur de cette version informatique. Ici, nous restons dans le domaine du très classique avec une tétrachée d'unités différentes (air, terre, mer) pour les cinq camps engagés dans le conflit (Allemagne, Angleterre, États-Unis, Japon et Union Soviétique). Axis & Allies devrait malgré tout proposer quelques concepts sympathiques comme celui des bases mobiles. Permettant de créer les unités et de collecter des ressources, elles symboliseront également la ligne de front. Elles devraient également faciliter la concentration du joueur sur sa stratégie au lieu de se laisser distraire par la collecte de ressources. Il est possible d'améliorer ces bases pour avoir accès à de nouvelles unités plus puissantes, mais leur perte sera d'autant plus lourde et handicapante. Évidemment, on nous promet une Intelligence Artificielle de folie, du jamais vu auparavant, capable de s'adapter au joueur et n'étant régie par aucun script. Ha ha ha. On ne me l'a jamais faite celle-là... Bon, allez, on va faire semblant d'y croire, peut-être aurons-nous une vraie surprise.

## Presque crédible

**b**ien que basé sur la Seconde Guerre mondiale, Axis & Allies bénéficiera d'un « réalisme hollywoodien » comme le décrit le responsable du design, Ian Klimon. Autrement dit, les véhicules seront modélisés de la façon la plus



Le moteur gère tous les types d'environnements.



*Les cols de montagne font très goulot d'étranglement, profitez-en pour monter une réception digne de ce nom à vos amis qui déboulent à l'improviste.*

précise autorisée par le moteur du jeu (nommé Gamebryo aussi utilisé par Morrowind et DAOC), mais la priorité est donnée au spectacle comme par exemple les tanks mis à mal par l'infanterie qui exploseront à grands renforts d'effets pyrotechniques. L'infanterie sera d'ailleurs automatiquement générée sous forme d'escouades prédéfinies composées de différents types d'armes (fusil mitrailleur, grenade, lance-roquettes, lance-flammes, etc.). Outre un mode multi qui permettra de créer des conditions de victoires personnalisées, le jeu proposera deux campagnes statiques (une du côté de l'Axe, une de côté Allié), et potentiellement une infinité de campagnes dynamiques grâce au générateur aléatoire. La version que nous avons vue était une « pré-alpha » avec l'I.A. désactivée. De nombreux éléments n'étaient pas encore implémentés ou en cours de finalisation, comme la météo dont on ne sait pas encore si elle jouera un rôle ou pas. Il est donc difficile d'estimer si, devant la pléthore de jeux du genre à venir (Soldiers, Codename Panzers, etc.), Axis & Allies réussira à s'imposer dans le cœur des joueurs. Son mode multi et ses campagnes dynamiques pourraient bien être les éléments-clés pour y parvenir malgré tout.



*Il sera peut-être possible de jouer uniquement sur la carte, façon Risk, mais l'intérêt n'est pas assuré. Notez comme je dis ça poliment...*





# Vous pensiez tout connaître... essayez donc à plusieurs !



Uniquement sur console N-Gage™ :  
jeu à 2 en mode coopératif  
via Bluetooth<sup>(1)</sup>.  
Niveaux inédits de jeu.



Uniquement sur console N-Gage :  
mode 1 contre 1 via Bluetooth.



Uniquement sur console N-Gage :  
jeu à 2 en mode multijoueurs  
via Bluetooth.



Uniquement sur console N-Gage :  
5 niveaux en mode multijoueurs  
via Bluetooth.

**Mode multijoueurs sans fil**  
Les jeux des plus grands éditeurs  
Graphismes 3D  
Bluetooth  
Lecteur MP3 – Radio FM  
Téléphone mobile tri-bande  
[n-gage.com](http://n-gage.com)



**N-GAGE**  
NOKIA

anyone  
anywhere\*

\* anyone anywhere : où tu veux qui tu veux

(1) Bluetooth : la disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia et N-Gage sont des marques déposées de Nokia Corporation. Tom Clancy's Splinter Cell™ © 2002 Gameloft. Tous droits réservés. Sous licence de Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Rayman®3 © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft est une marque déposée de Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques de Ubi Soft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. FIFA Football 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA™. Développé sous licence Electronic Arts Inc. Tous noms de joueurs et ressemblances sont utilisés sous licence de : la Fédération Internationale des Footballleurs Professionnels (FIFPro), des équipes nationales, des clubs et/ou des ligues. Tous les produits parrainés, noms de sociétés, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tony Hawk's Pro Skater® : © 1999-2003 Activision, Inc. et ses affiliés. Activision et Pro Skater sont des marques déposées de Activision Inc. et ses affiliés. Tous droits réservés. Tony Hawk est une marque de Tony Hawk. Toutes les autres marques ou noms commerciaux sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 764 - GREY





# Settlers

# 5





Vu d'ici, le métier de mineur aurait presque l'air sympa.

Un petit coin de nature paisible, bientôt souillé par la guerre. Un scandale.

## Guerre des étoiles

**S**i l'approche martiale semble facultative, elle n'est pas mise en retrait pour autant. Certes, le nombre d'unités militaires (quatre pour être précis) est réduit au minimum syndical et ce n'est pas les trois différents types d'armures plus ou moins lourdes qui contrebalanceront ce manque d'abondance. Bien que cette quantité de chair à canon paraisse ridicule, les affrontements possèdent un certain aspect épique par le chaos qui règne sur le terrain. Nous avons pu voir en exclusivité les premiers essais de batailles et le résultat semble convaincant. Pour faciliter la gestion des combats, vos troupes seront réunies sous la bannière d'un leader. Ce choix qui interdit toute possibilité de micromanagement risque d'hérisser les poils des fans de Warcraft III. Par contre, les joueurs qui comme moi préfèrent une approche plus stratégique (ndlr : et qui perdent à Warcraft III) y trouveront leur compte et pourront se permettre d'organiser très facilement une attaque de piquiers soutenus par un peloton d'archers pendant que leurs soldats prennent l'ennemi à revers (par exemple). Une autre des nouvelles considérations tactiques repose sur les variations climatiques. Tout comme votre colonie, qui vit au rythme des saisons, le gameplay est influencé par la météo. L'hiver, les lacs et rivières gèlent et vos unités peuvent alors se déplacer dessus. En revanche, elles ne peuvent plus emprunter les cols de haute montagne, rendus impraticables par les chutes de neige. Ces perturbations interviennent progressivement afin de vous laisser le temps de vous y préparer : l'herbe devient de plus en plus blanche et les toits des maisons se couvrent de neige avec l'arrivée des premiers flocons.

## Un nouvel espoir

**G**raphiquement, on quitte la 2D et le monde rigolo des petits bonhommes acidulés au pays des smarties pour un flamboyant nouveau moteur 3D rempli d'effets graphiques qui mettront un peu de

chaleur dans les transistors de votre carte vidéo. Les graphistes travaillent d'arrache-pied pour conserver l'impression de vie qui existait auparavant. Le joueur pourra donc toujours se perdre dans la contemplation passive de son univers et observer les nombreuses animations et petits détails qui donnent l'impression que l'univers continue de tourner sans lui (un peu comme ce que l'on pouvait voir dans Black & White). Basé sur le moteur Renderware (GTA, Tony Hawk), l'équipe l'a adapté chaque fois qu'il ne correspondait pas à leurs besoins. Et si l'ambiance est résolument moyenâgeuse, le réalisme des modélisations est cassé par de subtils petits effets graphiques comme l'arrondi des toitures ou les machines peuplant l'architecture des bâtiments, inspirées des idées les plus originales de Léonard De Vinci. Envisagée depuis la sortie de Settlers 4, cette nouvelle version est en développement intense depuis début 2003 après une année de préproduction nécessaire aux différents essais de moteurs graphiques et de directions artistiques. Actuellement, une vingtaine de personnes travaillent dessus à plein régime pour tenir les délais et peaufiner le gameplay. Prévu pour Noël 2004, Settlers 5 pourrait bien créer une petite surprise et charmer de nouveaux joueurs à travers le monde si son ramage se rapporte à son plumage. Moi, tant que je peux l'acheter sans me lever à 5' du mat', ça m'ira, merci.



Settlers 5







PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC **persomobiles**

# 0899 70 2004

901 901 999 [www.persomobiles.fr](http://www.persomobiles.fr) 81122 3617 PERSONMOBILES



## PHOTOS et LOGOS!

## ANIMATIONS

Si une image a **\*\*\*\*\*** elle est animée!  
Compatible: COULUM Alcatel 325 725 Motorola C350 T720 Nokia 3100 Sagem myX2  
myX-5 myX-6 Samsung P100 P400 S300 S300 S500 T200 T400 T500 SonyEricsson  
T300 T302 T310 T312 T610 T618... **NOI** Nokia 3330 3360 3410 3510 5210 5310...



## NOUVEAU: VOTRE REPONDEUR EN MUSIQUE!

**NOUVEAU et EXCLUSIF!** **Persomobiles** invente le répondeur musical: enregistrez votre propre message sur une de nos 3500 musiques et bruitages!  
**COMMENT PROCÉDER?**  
1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 3500 que nous offrons.  
2 Appelez le **0899 70 2004**. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple: 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".  
3 Vous enregistrez votre message avec votre propre voix. Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

## COMMENT PERSONNALISER?

- 1 Notez la référence. (exemple: 55818)
- 2 Passez votre commande, au choix:
  - Par **TELEPHONE** au **0899 70 2004**. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
  - Par **MINITEL** sur le **3617 PERSONMOBILES**
  - Par **SMS** au **81122** (Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au **81122** pour "Hey oh".
- 3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

### COMPATIBILITE

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hi-fi? Nous savons le faire pour les marques Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Samsung, Senc, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba... Incompatibilité? Nous vous remboursons\*!

**SMS= 81122**

## IMAGE PARFAITE!

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile: pas de marge autour!  
De plus, elles sont automatiquement téléchargees dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.







Les points verts représentent les zones marquées pour la modification du relief.

**L**e renouveau de la Stratégie Temps Réel, prétend la publicité pour Perimeter. Codemasters s'emballe peut-être un petit peu, mais il est vrai que ce titre de chez K-D Lab devrait apporter quelques nouveautés bienvenues à un genre trop souvent formaté sur le même modèle. La collecte de ressources par les péons façon Dune 2/Warcraft, ça commence à bien faire : même les jeux à vocation historique ou réaliste se laissent souvent aller à utiliser ce système simpliste et éculé. Pour une fois, les vieux briscards vont devoir changer leurs habitudes, ça permettra peut-être d'échapper à la monotonie qui empoisonne tant de STR. On vient de recevoir une beta-version terminée aux deux tiers, c'est l'occasion de découvrir ce qu'on nous propose de neuf en gameplay. Dans un univers de science-fiction à l'histoire embrouillée, Perimeter place le joueur aux commandes d'une colonie extraterrestre géante qui voyage de planète en planète. Le but à chaque fois est de collecter sur place suffisamment d'énergie pour ouvrir un portail vers le monde suivant, en direction d'une destination dont j'ignore tout mais que je devine plus attirante que Mantes la Jolie. Plus facile

Les ennemis n'attaquent pas qu'avec des canocrolets, ils ont aussi des gros serpents verts volants qui craquent du feu. Comment on appelle ça déjà ? Ah oui, des dragons.



GENRE  
Paysagisme  
robotique

ÉDITEUR  
Codemasters

DÉVELOPPEUR  
K-D Lab/  
Russie

SORTIE PRÉVUE  
Mai 2004



Modifier le terrain n'a pas que des applications pacifiques, puisque certaines armes attaquent directement le sol et ouvrent d'impressionnantes oreilles.

Normalement, pour que les screenshots de ce genre fonctionnent, il faut fredonner la chevauchée des Walkyries.

## PERIMETER

à dire qu'à faire car des milliards de cloportes mutants viennent mettre leurs mandibules dans nos roues high-tech, et ces saloperies ralentissent notre exode. Comme ça, juste pour faire chier.

Ça ne m'étonne pas d'eux cela dit, je me suis toujours méfié des arthropodes : ils ont tous une espèce de petit sourire en coin particulièrement louche.

### Le béton, c'est très bon

Pour extraire toute l'énergie dont nous aurons besoin et griller jusqu'au dernier ces infâmes crustacés saboteurs trotskistes, il va falloir mettre en œuvre une politique industrielle implacable. La nature, c'est très joli, moi aussi j'aime beaucoup les arbres, les petites fleurs et toutes ces conneries, mais c'est trop bordélique et ça obstrue nos plans d'expansion. En avant, mes fidèles petits robots, aplatissez-moi tout ça ! Bétonnez chaque centimètre carré, je veux que cette planète ressemble à un parking d'hypermarché ! D'un large coup de pinceau, je colore sur l'écran les zones à aplanir, aussitôt mes terraformeurs s'élancent à l'assaut avec l'enthousiasme d'une nuée de promoteurs immobiliers frappant la Côte d'Azur. Évidemment mes machines travaillent plus vite quand les dénivellations de départ sont déjà faibles. Pour être efficace, il ne faut pas faire n'importe quoi. Mais avec du temps, on peut remodeler pratiquement n'importe quel terrain et tout



mettre à niveau, un peu comme dans un Populous en 3D. Une fois le paysage lisse comme un billard, on peut enfin commencer à implanter des stations génératrices d'énergie. Elles seront la colonne vertébrale de la future base. Reliées à l'immense pyramide en lévitation qui abrite la colonie proprement dite, les centrales énergétiques produisent l'indispensable courant et forment un réseau de distribution qui irrigue les structures avoisinantes. La portée de ces trucs étant très réduite, c'est une forêt de derricks qui sort rapidement de terre et recouvre toute la surface disponible. Si vous aimez autant que moi les pylônes à haute tension d'EDF, vous allez adorer.

### Dehors les étrangers

En général, c'est à ce moment-là que les Grouillants se réveillent et commencent à venir nous casser les bonbons. Pas moyen d'y échapper, c'est tout le temps comme ça : dès qu'on réussit un peu dans la vie, les profiteurs, les jaloux et les mesquins viennent jouer les empêcheurs d'électrifier en rond. En quelques secondes, ils arrivent de partout, une nuée de bestioles repoussantes s'abat sur notre pauvre base innocente telle la vérole sur le clergé romain. Certaines vermines creusent des galeries et sapent nos fondations, d'autres arrivent par la voie des airs et s'abattent toutes plumes dehors sur nos fragiles installations. On croise même de grands reptiles volants cracheurs de flammes, c'est trop injuste ! Heureusement nos omniprésents générateurs ont aussi le bon goût de servir de dispositifs anti-casse pieds, les salopènes le découvrent à leurs dépens. D'une simple pression sur la touche Enter, nos centrales émettent un dôme protecteur aussi infranchissable que carbonisant. Hélas, ce bouclier aspire nos stocks d'énergie aussi vite qu'un George Bush découvrant du pétrole, il est donc impossible de le maintenir activé plus de quelques secondes et il faut prévoir un délai important pour recharger les batteries. On peut n'allumer sélectivement que des portions réduites du champ de force afin de rationner l'énergie, mais jongler ainsi avec les générateurs n'est pas toujours facile. Heureusement, en cas de besoin, des tourelles automatiques placées aux points faibles peuvent permettre d'abattre quelques intrus le temps de reconstituer les réserves.

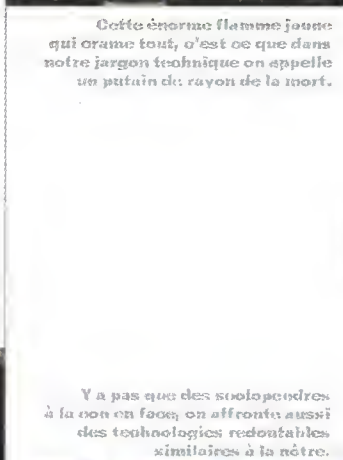
Attention petit lapin, si tu mets tes doigts dans le gros champ de force bleu tu vas te faire pinocher très fort !



Les petits points noirs qui n'existent au bord de la falaise sont des robots de terrassement, occupés à faire surgir du sol une jolie montagne bien plate.



Cette énorme flamme jaune qui crame tout, c'est ce que dans notre jargon technique on appelle un putain de rayon de la mort.



Y a pas que des scolopendres à la con en face, on affronte aussi des technologies redoutables similaires à la nôtre.



On le voit, rien que par la gestion de sa barrière, Périmètre devrait changer les stratégies classiques d'attaque et de défense d'une base.

### Nanotechnologie mon amie

Mais ce n'est pas la seule nouveauté puisque les forces offensives elles-mêmes sont gérées de manière radicalement nouvelle. Organisées en un petit nombre d'escouades comptant chacune plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines de combattants, ces troupes sont essentiellement constituées de trois types de robots basiques : les soldats, les officiers et les techniciens. Ces merveilles nanotechnologiques ont la faculté de se mélanger et se recombinaient entre elles de multiple façon, permettant de réorganiser très rapidement cette masse polyvalente en unités spécialisées bien distinctes, aux capacités très variables. On peut ainsi transmuter un bataillon de snipers laser en lance-missiles, mais aussi en escadrille de forteresses volantes, en chars mammoth ou bien en pièces d'artillerie sismique. Ces combinaisons demandent une utilisation optimale des trois « briques » élémentaires et pour l'instant l'Intelligence Artificielle n'éprouve aucune difficulté à me pulvériser au niveau de duel le plus facile. Perdre contre une grosse calculatrice est assez vexant et je vais m'entraîner dès maintenant à lui raboter la tronche, pour être prêt à la recevoir comme elle le mérite quand la version finale arrivera.

Atomic



**L**e problème avec les jeux de billard en règle générale, c'est le ton ultra-sérieux qu'ils affichent.

Je n'irai pas jusqu'à oser un « chiant », mais il faut bien admettre qu'un vrai match de pool, c'est un peu comme une partie d'échecs : ça ne rigole pas, c'est tendu, concentré et ça laisse finalement peu de place au fun. Archer Maclean, associé aux développeurs d'Ignition Entertainment, a décidé de jouer un peu les trouble-fêtes en épicaçant ce sport guindé d'une flopée d'idées délirantes. L'action prend place sur une île paradisiaque, aménagée tout spécialement pour les amateurs de boules : ici, on ne vit que pour le billard. Vous commencez la partie avec une modeste somme d'argent, et il va vous falloir batailler pour gagner des crédits supplémentaires qui vous permettront d'upgrader votre matos, d'acheter de nouvelles tables de jeu aux formes peu conventionnelles (carrée, en T, en L, il y a même une table recouverte de glace), ou encore de débloquer des mini-jeux cachés, comme le tournoi de fléchettes. Avant de vous lancer dans l'arène, vous aurez aussi le loisir d'effectuer un petit stage de « practice ». Pool Paradise propose une quantité impressionnante de modes de jeu officiels, et même quelques variantes délirantes comme le « switchball » (à tout moment, la partie peut s'inverser, s'il ne vous restait qu'une boule à nettoyer, contre six pour l'adversaire, par exemple, je vous laisse

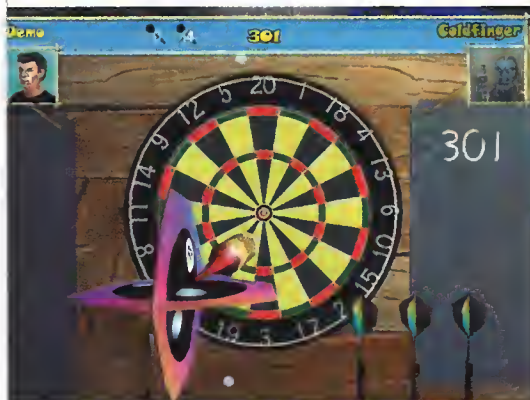
GENRE  
Billard / Fun  
ÉDITEUR  
Nobilis

DÉVELOPPEUR  
Ignition  
Entertainment  
Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE  
Mai 2004



Plus vous serez plein aux as, plus vous pourrez débloquer de petits jeux annexes rigolos.



## POOL PARADISE

imaginer la tension). Globalement, la prise en main se révèle agréable et intuitive, facteur important pour ce genre de jeux. On évite l'écueil de devoir naviguer entre de multiples touches de fonctions en gérant tout à la souris.

### Le paradis des boules

Pour grimper les échelons et espérer devenir le champion de l'île, il suffit de se rendre dans la salle où se déroulent les championnats pour sélectionner un challenger. Celui-ci imposera le type de partie et la mise. À vous de voir ce qui vous convient le mieux et choisir en conséquence. En cours de partie, pour pimenter le tout, celui-ci pourra vous lancer des défis ponctuels, du style « je parie 5 dollars que tu n'arrives pas à mettre la boule bleue dans ce trou, grosse tache. » Libre à vous de tenter le coup, mais l'idée est sympa et permet de briser quelque peu la monotonie d'une partie classique. Graphiquement, Pool Paradise a un côté très cartoon. Toute l'île est modélisée en 3D tendance « Nintendo » et regorge de petites animations (des oiseaux qui volent, le vent dans les arbres, etc.). Le jeu tient même compte des différents moments de la journée (jour et nuit) avec les variations de lumière qui correspondent. O.K., ça ne sert pas à grand-chose en termes de gameplay, mais ça renforce le côté vivant de ce coin paradisiaque. Pour faciliter la visualisation de la table, seules leurs mains des joueurs seront visibles durant les parties. Pool Paradise dispose d'un moteur physique très convaincant, d'une I.A. bien balancée et d'une flopée de petits gadgets à utiliser pendant les parties (les goggles qui permettent de visualiser les trajectoires, incontournable). Du coup, il se pourrait bien qu'il soit plus qu'un « petit jeu » sympa. Prévu pour un prix maxi de 20 euros, on y jettera un œil attentif dès le prochain numéro.

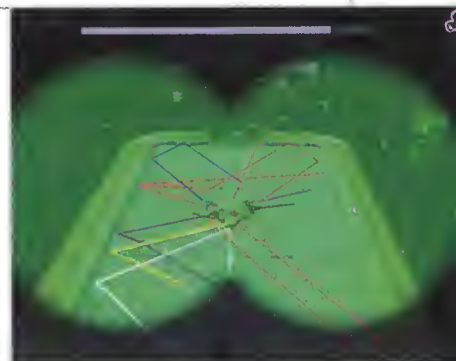
Faskil

### CRAZY TABLES

Your cash: \$57440



Un large choix de tables délectantes, surnom: « minigolf ».



Un petit air de Sam Fisher, bien pratique pour « checker », mais le gadget coûte les yeux de la tête et ne fonctionne que quelques minutes.





**T**out commence par un bel après-midi ensoleillé lorsque le bateau volant des Vikings s'écrase sur la gueule d'un ogre qui ne regardait pas du bon côté. Quatre Berserkers et un héros en sortent, visiblement contrariés par cet ennui technique. À vous de les amener au village dans lequel ils pourront sauver quelques autres frères de hache. Libérer des prisonniers, reconstruire le village, contre-attaquer les ogres sur leur terrain, c'est la dure vie du Viking. Après avoir franchi les portes du succès (oui, bon en clair, après avoir terminé cette mission), la bêta de Besieger me donne soudainement le contrôle d'une armée de Cimmérien sur le point



### Par Crom ou par Odin ?

Il est bien trop tôt pour juger de l'équilibre des forces, de l'exhaustivité des unités ou de leur utilité propre, mais Besieger a quelque chose d'agréable et de prenant. Tenter des stratégies, déplacer ses armées en masse ou en petits groupes, installer une bonne défense, bref faire la guerre, ça semble possible avec ce jeu. En plus, l'univers mythique avec la magie, les monstres et les machines de guerres incroyables m'a l'air bien exploité. Graphiquement c'est pas fantastique. L'univers tout en 3D n'est pas très

Les trois ressources du jeu sont le bois, le fer et le tapiova. Ah non, la pierre, au temps pour moi.



# BESIEGER

de tomber dans une embuscade abjecte complotée par des traîtres au royaume de Cimmérie ou un truc comme ça. Je dois dire que je n'ai pas bien compris comment je me suis retrouvé catapulté dans cette contrée hostile. Le soft balance deux ou trois courtes scènes d'explication en tout et pour tout, alors on sait jamais trop ce qu'on fout là. Bref, je m'y suis repris de nombreuses fois pour sortir mes cavaliers et mes archers de ce pétrin, car un héros ne meurt point, monsieur, il recharge sa partie ! Une fois le danger passé, je construis les premières baraques en taillant les arbres et la pierre. Puis l'ennemi revient à la charge et me pourrit la tronche. Rah, j'ai dû perdre trop de temps. Vite, cliquer ! Monter le mur de bois, installer un homme au maniement des portes et aux tours de garde, améliorer les fermes pour avoir plus d'habitants,... Eh ben ? C'est que j'y accroche à ce petit RTS.



fouillé et les unités sont, pour l'instant, plus ou moins bien modélisées. Les animations paraissent correctes, ainsi que les bruitages. Au niveau gameplay, les commandes nécessitent quelques améliorations. Cependant la sélection et la création de groupe s'effectuent facilement et on voit assez bien qui fait quoi. Malgré de bonnes bases, on attend pas mal de mises au point. J'ai tout de même un peu peur du manque de contrôle stratégique sur ses hommes : décider du pourcentage de perte avant repli, de l'appui de troupes par d'autres, ce genre de trucs. En jouant sur la vitesse du jeu, on a le temps de gérer cela en toute quiétude, mais quelques ordres prédéfinis n'auraient pas fait de mal. Sait-on jamais, Besieger proposera peut-être plus d'options dans sa version finale. En tout cas, le multijoueur sera aussi au rendez-vous avec plusieurs modes d'affrontement. Il faudra capturer l'artefact du voisin ou résister à un siège, et insulter ses potes en leur balançant des ordures du haut des remparts.

Fumble



Sauvez un centaure banni de sa tribu et faites-en un héros ! Car un centaure héros vaut cent toreros. Désolé...

GENRE  
Stratégie

ÉDITEUR  
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR  
Primal Software/  
Russie

SORTIE PRÉVUE  
Fin 2004



**L'**agent 47 commence bien mal sa troisième aventure sur nos écrans. Une balle dans le buffet, il clopine tant bien que mal jusqu'à son repère, une chambre d'hôtel minable. Entre deux douleurs aiguës à l'abdomen, une question lui tourmente l'esprit : a-t-il été trahi ? Sa dernière victime semblait l'attendre. Quelque chose cloche. À commencer par ses neurones. À chaque clignement de paupières, il perd les pédales, notre chauve préféré. Il divague, il revit des aventures passées. Un procédé narratif bien pratique pour vous envoyer dans des missions aussi différentes que possible, tout en gardant un pied dans la réalité. Entre deux flash-back, on retourne dans le présent suivre les pérégrinations de notre homme : salon, salle de bains, table du salon, chaise du salon. Bah oui, avec une balle dans le ventre, on voyage tout de suite moins. Heureusement, dès qu'il ferme les yeux, c'est l'exotisme : Hong-Kong, Rotterdam, Sibérie, etc. Le plus souvent sous la pluie et de nuit. Hitman : Contracts n'est pas un jeu gai, si vous voulez du soleil et de la joie de vivre, va falloir chercher ailleurs.

*Je vous l'emballe ou c'est pour manger tout de suite ?*

Du reste, ce troisième volet est le plus sombre de la série. C'est voulu et certaines scènes seront clairement à déconseiller aux âmes sensibles.



Trop classe ta robe ohérie, tu transpires pas trop dedans ?

## HITMAN : CONTRACTS

Tout le monde n'a pas le même sens de l'humour que vos cibles. Mention spéciale pour « le boucher », un gros tas de graisse qui a trouvé très drôle d'accrocher dans son entrepôt la fille d'un de ses adversaires. Vous êtes censé éliminer ses ravisseurs et la ramener. Réponse du chauve quand il la trouve enfin, en pleine fiesta sado-maso : « Visiblement, je suis en retard, mais je peux vous en ramener un bout pour l'identification. » Classe. Je ne dévoilerai pas tout, mais vous avez une idée de l'ambiance. Pour le reste, les classiques de la série sont de retour : on approche en silence des victimes, on se déguise, on joue de la corde à piano et du silencieux le plus possible et finir un level avec la mention « Silent assassin » permet de bénéficier d'armes intéressantes. Personnellement, j'avoue que je préfère mon rang de « tueur psychopathe ». C'est l'aspect le plus novateur de ce troisième opus : les niveaux, bien plus grands, sont pensés pour être terminés de plusieurs manières totalement différentes, même si l'attaque de front est rarement une option viable. Une carte avec vos objectifs et points-clés clairement indiqués permet aussi de ne pas perdre son temps à tourner en rond bêtement. Tout ça c'est bien joli mais la version Xbox que j'ai eu entre les mains (ce qui explique la qualité décevante des screenshots) souffrait encore de quelques défauts. L'I.A. est toujours aussi crispante à mon goût, avec des gardes qui oscillent entre la présence pénible et la crétinerie la plus totale. Et la caméra (à la troisième personne ou en vue subjective) peine parfois à trouver un angle de vue qui convienne à la situation. Des points cruciaux qui seront passés à la loupe sur la version finale, en test le mois prochain si Eidos ne prend pas plus de retard.

Caféine

GENRE  
Dessoudage  
en série

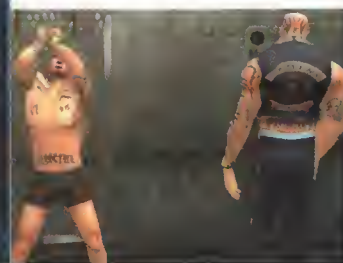
ÉDITEUR  
Eidos

DÉVELOPPEUR  
IO Interactive  
Danemark

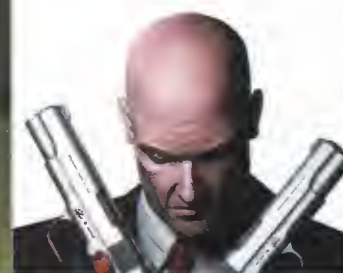
SORTIE PRÉVUE  
Mai 2004



Le design des niveaux est bien plus complexe et reboisé que dans les précédents opus.



Le bonheur d'une version preview avec cheats codes intégrés : pouvoir se débrouiller sans danger.







Attention les gars, c'est l'infirmière Ratohed qui rapplique.



Les troupes allemandes attendaient mon arrivée pour attaquer sauvagement ce radar. Oui, c'est un peu scripté.

Ce qu'il y a de bien avec les petites compagnies de jeux vidéo, c'est que l'on peut s'attendre à un peu d'originalité dans leurs concepts, histoire de se démarquer des grosses pointures. Par exemple, les Espagnols de Legend Studios (aucun lien de parenté avec Legend Entertainment) nous font le plaisir de sortir des sentiers battus avec War Times, un jeu de stratégie en temps réel basé sur la guerre 39-45. Une campagne pour l'Axe et une autre pour les Alliés seront présentes. Elles couvriront les événements majeurs de cette période peu connue des joueurs car rarement abordée. Ceux-ci auront à leur disposition un gameplay absolument révolutionnaire puisqu'ils devront construire des bâtiments et des unités de combat grâce à deux ressources récoltées par des ouvriers : le fer qui fait crouic crouic et le pétrole qui fait blub blub. Les baraquements produiront des soldats, les usines des véhicules, les aéroports des avions et le joueur des stratégies, pour peu que l'action lui en laisse le temps. Legend nous fait miroiter environ 80 unités



Deux chars et quelques hommes doivent sortir de la base. Vont-ils y arriver ?

# WAR TIMES

GENRE  
RTS

ÉDITEUR  
Nobilis

DÉVELOPPEUR  
Legend Studios/  
Espagne

SORTIE PRÉVUE  
Mars 2004



Boum ! Mon QG vole en poussière à cinq minutes de la fin, après deux heures de défense intensive. Enfin, plutôt vingt minutes en fait. Mais des grosses.



La meilleure façon de survivre, c'est encore d'être à la traîne.

et 70 structures différentes réparties sur quatre camps (allemand, anglais, américain et soviétique). Ils ont aussi eu l'idée inédite de fournir des caractéristiques uniques à chacun. Les forces ouvrières allemandes sont assez puissantes, par exemple, sûrement du fait des jeunesses hitlériennes exaltées. L'action se déroulera en 3D et sur de nombreux terrains ayant un effet sur les mouvements des troupes. Fabuleux, du jamais vu.

## Tant d'innovation me laisse pantois

Oui bon, je sais, un RTS est un RTS et War Times n'a pas de raison de changer des recettes qui marchent. À vrai dire, ce jeu semble assez complet au niveau du contenu. On y trouve plusieurs cartes et modes jouables jusqu'à quatorze joueurs et un éditeur de terrains. La guerre se pratique sur terre comme dans les airs et l'équilibre semble assez bien foutu. Le relief a son importance et la difficulté devrait garder en haleine les clickeurs vétérans. Ou alors, je suis trop nul à ce genre de jeu, c'est possible aussi. Voire probable. Mais tout de même, quand un produit avec des graphismes et des animations qui m'ont paru bien en deçà de ce qui se fait ailleurs est balancé sur le marché actuel, on pourrait s'attendre à une ou deux idées brillantes et novatrices pour en justifier l'achat. En plus, les unités se déplaçaient trop vite et le pathfinding nécessitait d'énormes révisions. Si c'est pour faire des tas de petits bonshommes avant de les envoyer contre un autre tas de bonshommes habillés d'une autre couleur pour voir qui garde sa petite barre verte au sortir du carnage, la moindre des choses, c'est qu'ils arrivent à se déplacer correctement. Les RTS ça ne manque pas dans nos ludothèques et ce n'est pas quelques cinématiques presque bien faites qui vont nous décider à en rajouter un. Disons-le carrément, si le gameplay de War Times n'est pas au moins parfait pour le test, il ne devrait pas faire long feu sur le front de la guerre des jeux vidéo.

Fumble

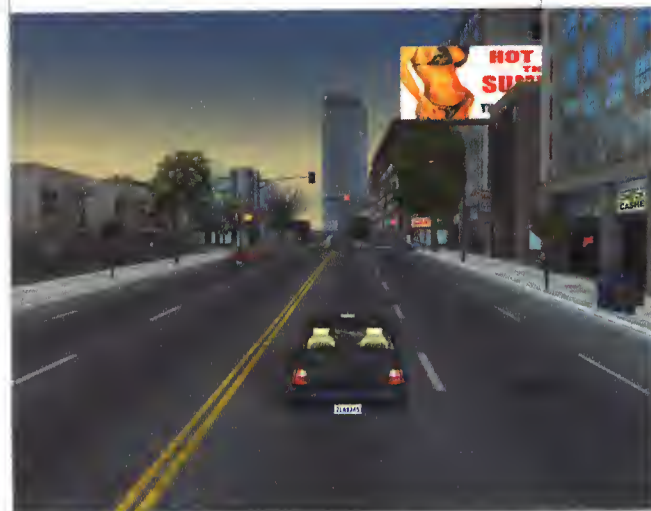




Pif paf, c'est la grosse bagarre !

**T**out le monde sait depuis Grand Theft Auto 3 que la vie de gangster c'est le pied : on ne reçoit d'ordres de personne, on tire dans tous les sens, on fait exploser des voitures et on tabasse les gens dont on n'aime pas la gueule. True Crime : Streets of L.A. propose de visiter l'autre côté de la barrière, de devenir policier et de combattre le crime avec les forces de l'ordre. Les rues de Los Angeles ne sont pas sûres et il faut un flic à poigne pour y ramener la paix et la sécurité. Rude métier : en pratique on fait exploser des voitures, on tire dans tous les sens, on tabasse les gens dont on n'aime pas la gueule et on ne reçoit d'ordres de personne. En prime, on peut même faire mumuse avec la sirène ! Ah oui, oulà ! Donc c'est vraiment super original et novateur. Il est vrai qu'on trouve une certaine satisfaction morale dans ce nouveau rôle. En effet, si vous faites bien votre boulot, que vous flinguez tous les dealers et que vous rançonnez les prostituées, grâce à vos efforts, les prisons s'empliront, la criminalité retombera et il fera à nouveau bon vivre dans les ghettos pourris de South Central. Oui je sais, c'est mon côté gauchiste fleur bleue, j'ai toujours eu un grand sens du social.

Les embouteillages ne seront pas un problème.



## TRUE CRIME : STREETS OF L.A.

GENRE  
L'Arme Fatale 8

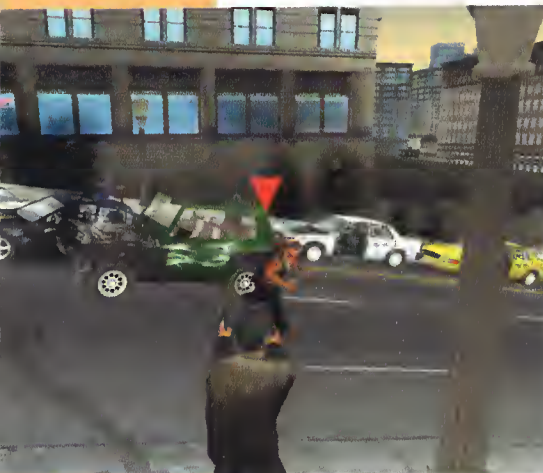
ÉDITEUR  
Activision

DÉVELOPPEUR  
Luxo Flux  
Corp/États-Unis

SORTIE PRÉVUE  
Juin 2004



Un bon gros carambolage permet de bloquer n'importe quel suspect en fuite.



### La Justice au bout du calibre

Streets of L.A. se la pète à donf avec sa carte fidèlement reproduite de la cité des Anges. Si vous avez l'habitude de conduire là-bas, vous reconnaîtrez immédiatement le Taco Bell crasseux situé au croisement entre Whittier Boulevard et Oakford Drive. En même temps, c'est vrai qu'on s'en fout grave. Différence notable avec GTA, le scénario a ici une place capitale. La liberté est moindre mais en échange, on peut découvrir une super histoire de flic macho aux méthodes expéditives, avec des cinématiques qui sentent bon le film d'action de quatrième catégorie. Dès les premières secondes l'identification au personnage principal est maximale : le héros est un gros con arrogant qui frime à mort et passe son temps à insulter gratuitement ses collègues, exactement comme moi. Ça me donne vraiment très envie de découvrir la suite, je vous assure. Je sais qu'il va falloir buter des Chinois, réquisitionner des véhicules et les faire tomber d'un pont, tabasser copieusement des suspects et descendre maladroitement des otages. En principe il faudra arrêter les malfaiteurs sans les tuer : un compteur spécial prend note du ratio menottes aux poignets/balle dans la tête. Je sais aussi qu'à un moment ou un autre

j'éluciderai l'énigme de la disparition inexplicable de mon père, lui aussi flic du L.A.P.D., qui a été mystérieusement kidnappé par une soucoupe volante il y a quelques années. Le suspense est insoutenable ! Mais l'attente est surtout angoissante parce que je m'inquiète pour les graphismes, venus de la Playstation et pas exactement fluides dans la version bêta que nous avons reçue. Nan parce que soyons sérieux cinq minutes, si c'est moche comme ça mais qu'en plus c'est lent et saccadé, ça va vraiment pas le faire.

Atomic

Tout comme dans GTA, il est important de trouver des raccourcis. O.K. j'avoue, en fait j'ai raté le virage.





**L**e dernier clone de Commandos passé entre mes mains (que je ne nommerai pas afin de ne pas freiner sa chute dans l'oubli salvateur où il a trouvé refuge) ne m'a pas laissé un souvenir franchement agréable. Soldiers : Heroes of World War 2 (SHOWW2) s'annonce heureusement sous de meilleurs auspices, même si on apprécierait assez que les développeurs oublient un peu la Seconde Guerre mondiale. Voire les autres. Faites des jeux sur la pousse du gazon, je sais pas moi. Mais là, sachez-le, ça commence à lasser. Et je suis poli. Bref, revenons à SHOWW2, qui est plus proche du jeu de stratégie que de tactique, dans la veine de Ground Control en fait. Impossible de construire le moindre bâtiment ou la moindre unité, vous recevrez juste des renforts occasionnellement. Hormis ce bonus de chair fraîche, vous devez accomplir les objectifs avec la petite escouade dont vous êtes dotée en début de partie. Surentraînés,



Les renforts en cours de partie sont une bénédiction.

# SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR 2

GENRE  
Commando-like amélioré

EDITEUR  
Codemasters

DÉVELOPPEUR  
Best Way/  
Ukraine

SORTIE PRÉVUE  
Juin 2004



Une tankinite aigüe ? Un support au lit.

vos hommes savent manier les tonnes d'armes différentes tirées de leur barda (fusils, automatiques, grenades, lance-roquettes). Histoire de satisfaire les plus exigeants, les développeurs nous promettent une balistique crédible qui a le bon goût de gérer les coefficients de pénétration au travers des différents blindages. C'est Atomic qui va être subjugué par cette abondance de réalisme. Vos hommes savent également piloter n'importe quel moyen de transport. Tanks, side-car, transports de troupes, bateaux, c'est près de cent véhicules différents avec lesquels vous arpentez les niveaux des quatre campagnes du jeu (deux du côté allié, une allemande et une russe). Enfin, SHOWW2 bénéficie d'un moteur 3D fort honorable qui permet aux plus

destructeurs d'entre nous de ruiner les décors de multiples façons, en laissant çà et là les débris fumants des divers bâtiments, corps et véhicules.

## SHOWW must go on

En dehors de quelques petits défauts d'ergonomie (les contrôles à la souris sont aberrants par exemple) qu'on espère corrigés pour la sortie, Soldiers est franchement prometteur. L'action est débridée, ça explose de partout, les hommes se mettent à couvert, balancent des grenades et on cherche rapidement à profiter le plus possible du décor et des fonctionnalités du moteur 3D. On découvre également qu'il n'y a rien de plus frustrant que de se faire bloquer son char par une grenade dans les chenilles, ni de plus jouissif que de se venger immédiatement en collant un headshot dans la tête du responsable à grand coup de mitrailleuse (le jeu gérant la localisation des dommages). Le gameplay semble bien équilibré et il est possible de finir une partie avec un seul bonhomme contre deux chars et quelques péons. Bon par contre, je n'ai pas dit que c'était facile. Sachant que vous pourrez atteindre vos objectifs de différentes manières plus ou moins discrètes, il ne nous reste plus qu'à attendre sa sortie pour vérifier la qualité du produit fini, prévue pour cet été.

Bishop



Désolé ! Je nettoyais mon arme et le coup est parti tout seul.





**C**houette, encore un jeu avec des cow-boys. Mais contrairement à *The Westerner*, il ne sera pas question de carottes ici. L'histoire de *Wanted Guns* tourne plutôt autour d'une grosse manne d'or que se disputent deux petites frappes de l'Ouest. Plantons le décor : nous sommes au Texas, en pleine guerre de sécession. Vous incarnez le révérend Devlin, un prêtre pas tout à fait comme les autres. En effet, plutôt que d'aider votre prochain, vous avez plutôt la fâcheuse habitude de piller et détrousser allègrement le bon peuple, assisté d'une bande de crapules du même acabit. Et comme ça ne vous suffit pas, vous décidez un beau jour de jouer les cavaliers solitaires : vous plantez les autres membres de votre petit gang, les laissez tous pour morts et vous vous cassez avec le pognon. Pas de bol, comme c'est souvent le cas dans ce genre d'histoires dopées à la trahison, l'un de vos ex-sbires a survécu. Et Pedraza (c'est son nom), compte bien venir vous tirer les oreilles, voire d'autres parties plus sensibles de l'anatomie, pour récupérer son magot. En première lecture comme ça, le scénario est alléchant : on évite les travers manichéens habituels, et l'on se réjouit à l'idée de pouvoir incarner un perso pas vraiment en reste quand il s'agit d'être une ordure.

**Avance, tue, avance, ALT-F4**

Le jeu est une succession de phases d'action, tantôt à la première, tantôt à la troisième personne. En mode FPS, rien à voir avec *Outlaws* de LucasArts, on lorgne ici plutôt sur *Virtua Cop*.



# WANTED GUNS

On se déplace automatiquement de zone en zone, et l'on dégomme du méchant à grands coups de Winchester ou de canon scié (ou de dynamite, si vraiment vous êtes pressé) comme à la fête foraine, sans aucune liberté de mouvement. Pour les séquences en vue à la troisième, ce n'est guère plus excitant. Qu'il se déplace à pied ou à cheval, l'ami Devlin dispose d'un champ de vision relativement restreint, et l'on doit se contenter d'attendre que des ennemis pas très réactifs se décident à se jeter sur vous pour espérer un peu d'action. Et encore, rien de particulièrement trépidant : on clique avec frénésie sur le bouton de tir jusqu'à ce que mort s'ensuive, placé à dix centimètres de sa cible. Pas la peine de tenter d'esquiver : mieux vaut lui vider votre chargeur, vite. Aucune subtilité, c'est du boumaging pur et dur. Le gros problème, c'est que pour le moment, la version testée n'offre pas grand-chose d'autre. Au mieux, ça fait penser à un bon jeu en flash, de ceux qu'on lance pour tuer sa productivité au taf. Au pire, ça donne l'impression d'avoir fait un bond d'une vingtaine d'années en arrière en terme de gameplay. Graphiquement, même en 1024, avec tout à fond, *Wanted Guns* fait un peu pitié, et les animations ne sont pas en reste : voir vos ennemis effectuer des culbutes en quatre frames alors que vous les canardez à bout portant, ça fait légèrement sourire. Très sincèrement, à moins d'un revirement à 180 degrés pour les dernières semaines de développement, je ne vois pas trop comment le jeu va pouvoir se démarquer. Si vous ne le rencontrez pas en test dans les prochains numéros, pas de panique : vérifiez du côté des news en vrac, il aura peut-être juste les honneurs d'un quart de page.

Faskil



Vidéo de chargeur à bout portant. Toute la subtilité du gameplay est là.



GENRE  
Cow-boys  
écervelés

ÉDITEUR  
Nobilis

DÉVELOPPEUR  
Iridon  
Interactive/  
Suède

SORTIE PRÉVUE  
Mai 2004

Mauvais timing pour recharger ses guns.





W

ah cool, le nouveau jeu de DW Bradley ! Qui ? Bradley, le mec qui a fait Wizards and Warriors !

Quoi ? Le type qui a conçu Wizardry V, VI et VII ! Ah, lui... Ouais bon, O.K., de toute façon les fans de RPG hardcore peuvent se rendormir, cette fois on a affaire à du strafe-click-massacre à la chaîne avec tir à l'arc et largage de boules de feu en prime. Quant à l'histoire : conspiration blabla meurtre blabla guerres blazzbbla mariage arrangé blazZzzZ disparition de princesse ZzzZ...

Action et hack&slash 3D ne seront pourtant pas les maîtres mots dans Dungeons Lords car un système RPG assez impressionnant vient approfondir l'intérêt du jeu, en tout cas sur le papier. Plusieurs races, six caractéristiques et plus de compétences qu'il ne semble raisonnable pour les besoins du gameplay. Comptez plusieurs types d'armes à maîtriser, plusieurs armures à enfiler correctement, différentes écoles de magie, des talents de voleurs (backstab, pickpocket) et même quelques possibilités « diaboliques » comme le drain de vie, les blessures ouvertes ou le ninjutsu (non, je ne comprends pas la classification non plus.)



Oui, c'est sombre, mais il y aura beaucoup d'autres environnements : forêts, montagnes, marais, ruines, etc.

GENRE  
Action RPG

ÉDITEUR  
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR  
Heuristic Park/  
États-Unis

SORTIE PRÉVUE  
Automne 2004

# DUNGEON LORDS

Et c'est vrai qu'après répartition des points gagnés à chaque niveau grâce au génocide total de la population locale, les changements se font sentir : parades plus fréquentes, missiles magiques plus efficaces, morts moins systématiques. C'est bien beau tout ça, mais pour l'instant, à part avancer et tuer tout le monde, on ne fait pas grand-chose dans ce jeu. Ah si, on ouvre des portes et on assemble des petits puzzles à la Tomb Raider. D'ailleurs, votre personnage peut sauter, grimper et nager. Mouais, marrant cinq minutes. Est-ce la version bêta qui est trop limitée ?

## Un poing de fer dans un gant de RPG

Oui bah je demande à voir le jeu final pour être un peu plus enthousiaste et niveau réalisation, j'attends beaucoup du



développement à venir, vu qu'il reste quelques mois. Les graphismes sont plutôt jolis et les animations assez fluides malgré une sévère réserve sur les sauts. De plus, les monstres ne sont pas mal conçus et certains sont assez originaux. En revanche, le gameplay est trop bordélique, on se demande sur quoi on tape et les coups sortent laborieusement malgré les maigres manœuvres d'attaque. Alors, dans un haussement d'épaules, on taille dans la masse approchante de gobelins, morts-vivants et autres monstres avec autant de tactique que pour une partie de chifoumi (ndCaf : nom savant du « pierre feuille ciseau », je précise pour les incultes comme moi) et pour seul cri de guerre « la survie ou le reload ! ».

L'interface de jeu, peu pratique, n'aide pas non plus. Il faut passer par l'inventaire, qui met le jeu en pause, pour utiliser les potions et sélectionner les bouquins de sorts ? L'inventaire garde un exemplaire de chaque objet ramassé, les doublons étant immédiatement effacés ? C'est vraiment bizarre leur truc et je me demande ce qui sera gardé ou modifié. Tout est possible et la maniabilité pourrait facilement se métamorphoser en quelque chose de prenant et amusant. En fait, j'ai surtout peur que Dungeons Lords soit trop répétitif comme beaucoup de ses frères de genre et ce, malgré ses innovations intrigantes.

Fumble



Confus, le gameplay ? Je ne vois pas ce qui vous fait dire ça.



On lance les sorts à partir de bouquins limités en charges. Néanmoins, il y aura sûrement d'autres techniques.



# TOP RÉDAC'

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

- 0 Moins fun qu'un CD vierge.
- 1 Foutage de gueule pur et simple.
- 2 Expérience traumatisante.
- 3 Pas grand-chose à sauver.
- 4 Oui mais non. Dommage.
- 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.
- 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.
- 7 Bon jeu, bien réalisé.
- 8 Très bon jeu, une valeur sûre.
- 9 Exceptionnel.
- 10 Une future référence.



TOUT PUBLIC



PUBLIC AVERTI



PUBLIC ADULTE



**Réseau local :** Cet icône est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

**Internet :** Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours !  
Nécessite  
une très grosse  
configuration



Jeu majeur et indispensable



Démon ou patch  
présent sur le CD-Rom



Stop Doublage pourri



Démon ou patch  
présent sur le DVD-Rom

## AU MENU 8 MOIS-CI

### JEU DU MOIS

- Unreal Tournament 2004

### JEU DU MOMENT

- World of Warcraft bêta

### JEU ATTENDU

- Doom 3



Caféine

### JEU DU MOIS

- Unreal Tournament 2004

### JEU DU MOMENT

- Star Wars : KOTOR

### JEU ATTENDU

- S.T.A.L.K.E.R.



Faskil

### JEU DU MOIS

- Unreal Tournament 2004

### JEU DU MOMENT

- Splinter Cell :  
Pandora Tomorrow

### JEU ATTENDU

- Half-Life 2



Bishop

### JEU DU MOIS

- Unreal Tournament 2004

### JEU DU MOMENT

- World of Warcraft bêta

### JEU ATTENDU

- Doom 3



Cyd

### JEU DU MOIS

- TOCA Race Driver 2

### JEU DU MOMENT

- World of Warcraft bêta

### JEU ATTENDU

- Silent Storm : The Sentinels



Tbf

### JEU DU MOIS

- Unreal Tournament 2004

### JEU DU MOMENT

- TOCA Race Driver 2

### JEU ATTENDU

- Doom 3



Blutch

### JEU DU MOIS

- Painkiller

### JEU DU MOMENT

- Far Cry

### JEU ATTENDU

- Doom 3



Atomic

### JEU DU MOIS

- Painkiller

### JEU DU MOMENT

- Far Cry

### JEU ATTENDU

- S.T.A.L.K.E.R.



Fumble



## ACTION

- 1) **Far Cry**  
Crytek Studios/Ubi Soft
- 2) **Sacred**  
Ascaron/SG Diffusion
- 3) **Freedom Fighters**  
Io Interactive/Electronic Arts



## ACTION/TACTIQUE

- 1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**  
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
- 2) **Raven Shield : Athena Sword**  
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
- 3) **Hidden & Dangerous 2**  
Illusion Softworks/Take Two



## STRATÉGIE/GESTION

- 1) **Warcraft III : The Frozen Throne**  
Blizzard/Vivendi
- 2) **Silent Storm**  
Nival/JoWood
- 3) **Command and Conquer : Heure H**  
EA Pacific/Electronic Arts



## RÉSEAU

- 1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**  
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
- 2) **Unreal Tournament 2004**  
Epic Games/Atari
- 3) **Far Cry**  
Crytek Studios/Ubi Soft



## SPORT

- 1) **Colin McRae Rally 04**  
Codemasters/Codemasters
- 2) **Pro Evolution Soccer 3**  
Konami/Konami
- 3) **TOCA Race Driver 2**  
Codemasters/Codemasters



## JEU DE RÔLE/AVENTURE

- 1) **Star Wars : KOTOR**  
Bioware/Activision
- 2) **Beyond Good & Evil**  
Ubi Soft/Ubi Soft
- 3) **Uru : Ages Beyond Myst**  
Cyan/Ubi Soft



## SIMULATION

- 1) **Lock On**  
Eagle Dynamics/Ubi Soft
- 2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten battles**  
Maddox Games/Ubi Soft
- 3) **Flight Simulator 2004**  
Microsoft/Microsoft



## TOP DAUBES

- 1) **Universal Combat**  
3000 A.D./Dreamcatcher
- 2) **La guerre de Cent ans**  
Paradox Entertainment/Nobilis
- 3) **Bad Boys 2**  
Black Element Software/  
Empire Interactive



VOTRE QUOTIDIEN MÉTRO-BOULOT-DODO VOUS EXASPÈRE ?  
 VOTRE PATRON SE PREND POUR LE BOSS ET VOUS REND LA VIE IMPOSSIBLE ?  
 LES ÉRUCTIONS MUSICALES DES FUTURES STARS DE LA CHANSON VOUS RENDENT  
 NERVEUX ? BREF, VOUS RESSENTEZ LE BESOIN BIEN NATUREL DE VOUS DÉFOULER,  
 MAIS VOUS VOULEZ ÉVITER TOUT ACCÈS DE FOLIE MEURTRIÈRE EN PUBLIC ?  
 NE CHERCHEZ PLUS, NOUS AVONS LA SOLUTION : INSTALLEZ UT 2004.



FPS DE DESTRUCTION MASSIVE

# Unreal Tournament 2004





« L'ambiance est chaude ce soir, j'arrive ! »

Je peux vous assurer qu'après une dure journée passée à encaisser des buts sur PES ou à essayer de se concentrer sur un texte alors que le voisin tente d'atteindre les 200 décibels avec sa perceuse, ça permet de décompresser de manière efficace. O.K., ça n'est pas nouveau, je crois même que le principe doit bien remonter à Doom 2 en multi mais franchement, à chaque fois qu'un jeu de ce type débarque sur nos machines de nantis, la maladie du frag systématique sévit de plus belle. Ce coup-ci, Unreal Tournament est à peu près seul sur son créneau du gros shoot bien bourrin puisque aucun Doom ou Quake digne de ce nom n'est parvenu jusqu'à nous (et Far Cry n'entre pas vraiment dans cette catégorie). Bref, cette version 2004 a le champ libre et c'est tant mieux, ça nous laisse tout le loisir de la décortiquer tranquillement.



Lentement, ses ailes déployées, le Raptor vint se poser...

**P**renez la cruauté d'Atomic, la fourberie de Fumble, la force brute de Tbf et Cyd réunis, l'ouïe de Faskil, le leadership de Caféine et laissez vos neurones à Bishop. Voilà, vous possédez toutes les qualités requises pour jouer à UT 2004. En fait, le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Unreal Tournament n'est clairement pas le genre de jeu avec lequel vous allez pouvoir initier votre grand-mère aux jeux vidéo. Non seulement le principe ne requiert pas vraiment de grandes qualités intellectuelles mais en plus, c'est violent, rapide, nerveux et ça lave le cerveau en profondeur au bout de quelques parties acharnées. Des gros barbares qui s'en mettent plein la tronche dans des maps truffées d'armes massivement destructrices, c'est ni raffiné ni très intelligent, mais mon dieu, qu'est-ce que c'est bon !

### Un petit parfum d'add-on ?

Je vous en parlais déjà en long, en large, en travers et en 3D dans le numéro

de novembre dernier : UT 2004 amène avec lui deux nouveaux modes de jeux, Assaut et Attaque. Là c'est sûr, on va pas les mélanger, hein... Bon, quand je dis « les nouveaux modes de jeu », en fait, je devrais plutôt dire « LE nouveau mode de jeu ». C'est qu'ils sont rusés messieurs Jay Wilbur et Mark Rein, les deux papas du projet. En réalité, ils ont tout simplement récupéré le mode Assaut du premier UT et ils l'ont intégré à cette version 2004, hop, ni vu ni connu. Dans le principe, il s'agit de remplir des objectifs pour chacune des deux équipes dans un contexte à peu près scénarisé (oui, ce mot fait peur). Mais pas de panique, ça reste très basique. En gros, ça se résume souvent à défendre une base de manière intelligente ou à l'attaquer en



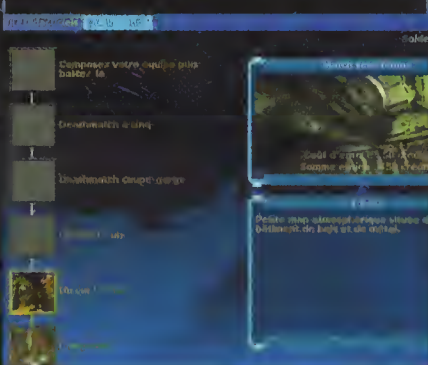
Brusquement, dans un nuage de fumée, le Raptor nous a quittés...

CONFIG MINIMUM 1,8 GHz, 512 Mo de RAM,  
RADEON 9600, 5 Go sur le DD  
ÉDITEUR ATARI  
DÉVELOPPEUR EPIC GAMES/ÉTATS-UNIS  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



## À plusieurs, c'est meilleur

Je voudrais juste insister sur un point essentiel : n'achetez pas UT 2004 pour jouer en solo. Ça peut paraître évident à tous ceux qui connaissent bien la série, mais il est de mon devoir de prévenir ceux qui, d'aventure, confondraient Unreal 2 et Unreal Tournament. Cette version 2004 d'UT ne déroge pas à la règle, encore une fois, la campagne solo est très basique et même si certaines options ont été rajoutées, sa présence se justifie seulement pour chauffer son PC avant d'aller se friter sur le Net. C'est juste une succession de combats contre des bots. Inutile de préciser qu'une bonne connexion ADSL est donc plus que chaudement recommandée, c'est même une question de vie ou de frag.



fonçant sur un point stratégique, avec une trame de fond à deux euros. Il faut par exemple intercepter un convoi supposé attaquer la race humaine et qui file à toute allure dans le désert, ou encore aborder un vaisseau-mère qui joue les épées de Damoclès au-dessus de notre bonne vieille planète bleue.

### À l'assaut !

Tenez, tant qu'on y est, cette phase est assez, comment dire...

embarrassante. C'est très déstabilisant car au départ, tout se déroule dans l'espace et les attaquants se retrouvent coincés dans des petites navettes spatiales. Il faut d'abord parvenir à zigzaguer entre les tirs de défense ennemis qui fendent le vide intersidéral, puis balancer la sauce sur les générateurs de boucliers du vaisseau-mère, tout ça en essayant de piloter ces espèces d'X-Wing qui rendent obligatoirement maladroit. En défense, on doit se placer dans les tourelles pour canarder les assaillants ou bien partir au contact avec les navettes entreposées dans le vaisseau principal. Le problème, c'est que ces séquences de space opéra version longue sont vraiment très molles, on a l'impression que tout se déroule au ralenti et du coup, ça dure trois plombes avant que les types d'en face aient réussi à démolir le générateur, à tel point qu'on fait tout pour les aider à atteindre leur objectif le plus vite possible. Ensuite, les agresseurs débarquent à l'intérieur du complexe spatial et là, c'est l'heure de passer à table. Les petits couloirs étriés favorisent les rencontres sympas et tout ce beau monde se retrouve enfin pour redécorer le vaisseau dans la joie et la bonne humeur. Les bouts de barbaque se mettent à voler un peu partout, les persos saignent comme si chaque coup de fusil touchait obligatoirement une artère et ils se vident

Si ces trucs bleus vous arrachent les bras et les jambes, c'est que ça n'était pas des bulles de savon.



Essayez de lancer les grenades collantes à l'intérieur des véhicules vides, sur le siège du conducteur. Ensuite, éloignez-vous et attendez qu'un imprudent monte à l'intérieur. Effet comique garanti.

de bien plus de sang qu'ils ne peuvent en contenir... De ce côté-là, pas d'inquiétudes, UT 2004 est au moins aussi gore que les précédents volets de la série.

### À l'attaque !

L'autre nouveau mode de jeu, Attaque – Onslaught sur la

version américaine –, est lui nettement plus proche d'un Battlefield dans son concept. Sur de grandes maps à ciel ouvert, chaque équipe démarre la partie dans sa base, avec quelques véhicules et une bonne réserve de gros guns au cas où. Le principe consiste ensuite à atteindre les différents Relais disséminés sur la carte et qui correspondent grosso modo à autant de petites bases neutres, où il devient possible de respawnner dès qu'on a réussi à les garder sous contrôle. Détail sympa, on peut également

Les Relais sont représentés par de beaux hologrammes qui, une fois assimilés, renvoient une traînée lumineuse verticale dans les cieux, ce qui les rend visibles de très loin. À quand pour les McDo ?







Le Link Gun peut réparer beaucoup de choses, mais bon, faut pas trop pousser quand même

On a droit à de jolis visuels pour patienter pendant les chargements, mais on peut également en profiter pour aller chercher un café, bouquiner ou bien regarder un bon DVD.



**UT 2004 permet  
de décompresser  
efficacement  
après une  
dure journée.**

se téléporter entre les Relais qui ont été assimilés par notre équipe. Une fois qu'un des deux camps s'est approprié tous les points névralgiques de la map, le Q.G. adverse est alors déverrouillé et tout le monde est invité à une mégateuf avec roquettes à volonté, devant une espèce de gros générateur qu'il faut atomiser le plus vite possible. Non vraiment, ce nouveau mode a été parfaitement adapté à l'esprit d'UT. Le gameplay reste bien équilibré, c'est efficace et surtout, ça permet de profiter pleinement des véhicules flambant neufs qui font désormais leur apparition dans la série des Unreal Tournament.

**Un accident  
est si vite arrivé...**

Les véhicules justement, parlons-en. C'est la véritable grande évolution de cet UT 2004. On trouve de tout et leur maniabilité est extrêmement simple et facile d'accès, même pour un joueur qui ne serait pas familier avec le gameplay d'Unreal Tournament. Hop, on appuie sur la touche d'action et on se retrouve instantanément aux commandes d'un des huit engins disponibles. Parmi eux, on remarquera le Manta, une sorte de petit speeder sur aéroglisseurs qui fonce à toute allure, le Scorpion, une jeep avec laquelle on peut déployer de grandes

## Les nouveaux modèles sont arrivés !

Les armes inédites ne sont pas légion, mais heureusement, les nouveaux gadgets valent tout de même le détour. Si vous cherchez le descriptif des autres armes, il se trouve sur votre Joystick N°142, page 121 ; ça n'a quasiment pas changé.



### LINK GUN

Si le Link Gun n'est pas nouveau, en revanche, son fonctionnement a été revu et adapté au goût du jour : il est désormais très utile pour accélérer le processus d'assimilation des Relais ou pour réparer les véhicules.



### POSEUR DE MINES

En voilà une arme de chafouin ! Ce gros bidule balance des mines-araignées qui ont une fâcheuse tendance à courir dans les pattes des adversaires pour semer la zizanie. C'est également très efficace pour piéger un garage tout entier.



### ILLUMINATEUR DE CIBLE

Cette espèce de fusil laser possède un fonctionnement proche de celui du Pointeur Ionique. Il permet de désigner une cible ou une zone précise, afin qu'un gros vaisseau vienne larguer des bombes incendiaires pour calmer les esprits les plus échauffés.



### AVRIL

Le AVRIL, ou Anti-Vehicle Rocket Launcher, (non, moi non plus je n'explique pas la présence du « i ») est un allié indispensable pour se débarrasser des tanks un peu trop envahissants ou des avions Raptor un poil trop remuants.



### LANCE-GRENADES

Ce lance-grenades apparemment anodin peut envoyer des bombes collantes, qui ne manqueront pas de s'agripper avec amour sur le gilet de vos adversaires ou sur la carrosserie de leurs véhicules.



lames sur les flancs pour raser l'infanterie de près ou encore le Tank Goliath, un monstre d'acier aussi fun que bourrin ou carrément anti-jeu, ça dépend de quel côté du canon on se trouve. Bien sûr, il est possible et même conseillé d'arriver à s'entendre plus de cinq minutes avec ses coéquipiers pour piloter des véhicules à plusieurs. Par exemple, les espèces de camionnettes blindées que sont le Hellbender et le Leviathan permettent à un groupe de trois ou quatre soldats de prendre différents postes d'artilleur ou de mitrailleur. Je pense notamment à ce fameux blaster qui lâche de grosses boulettes lumineuses dans la nature avec le tir secondaire. Elles se mettent alors à flotter dans l'air pendant un instant, juste avant d'exploser à la chaîne et d'envoyer valdinguer toute forme vivante au point de respawn le plus proche. On peut également survoler les maps grâce au Raptor, une petite navette hybride entre un avion et un hélicoptère, ou encore prendre position bien au chaud à l'intérieur des tourelles de défense. Bref, les véhicules ne sont pas de vulgaires gadgets disposés çà et là pour meubler les maps, ils rajoutent beaucoup de fun à l'ensemble du soft. Mais du coup, c'est tellement bon de piloter tous ces bidules motorisés qu'on se met à les chercher en vain sur les autres maps dédiées aux anciens modes de jeu, ceux qui étaient déjà présents sur UT 2003. Ben non, désolé les gars, les développeurs ont oublié de les rajouter.

## Un réel Tourment

L'ambiance et le gameplay de cet UT 2004 sont largement à la hauteur de ce que j'en attendais depuis la version que j'avais essayée à l'automne dernier. Les serveurs sont déjà pleins à ras bord en permanence et il n'est pas difficile de participer à des batailles d'envergure. En mode Attaque, c'est quasiment palpitant à chaque partie : les lasers déchirent le ciel dans tous les sens, ça gueule de

**L'attaque d'une base avec l'appui de plusieurs chars d'assaut, c'est toujours un grand moment de finesse.**



partout, les corps volent dans toutes les directions et il faut se frayer un chemin jusqu'au Relais qu'on a prévu d'attaquer. Quand on a de la chance, on retrouve des gars de notre équipe en train de manger de la roquette jusqu'à l'indigestion ou sinon, on se sent très seul face à un gros tank frustré en manque de frag qui nous renvoie à notre Q.G. plus vite que prévu. La dernière fois que ça m'est arrivé, j'y suis retourné en Raptor, en fonçant dans le ciel sans me soucier des autres combats qui faisaient rage à chaque détour des chemins que je survolais, pour enfin balancer une salve de roquettes sur le tank adverse qui a finalement explosé en mille morceaux. Évidemment, je n'ai pas tardé à l'imiter à la perfection grâce au missile à tête chercheuse qu'un petit fantassin malin m'a délicatement envoyé avec son AVRIL (l'arme anti-véhicules). Comme vous pouvez le constater, les batailles sont indéniablement trépidantes... En clair, ça déchire grave.



**La station MIR... ah non, c'est un vaisseau qui menace la Terre. Bah, je vois pas bien la différence**



**Trop souvent délaissé par les joueurs, le fusil d'assaut classique est pourtant très efficace. La preuve en image.**

## TIPS TECHNIQUE

**Attention, méfiez-vous, UT 2004 devrait être disponible aussi bien sur DVD que sur CD-Rom. Procurez-vous plutôt la version DVD, parce que l'install à partir des six CD est aussi pénible qu'elle en a l'air.**

**C'est pas bien de se cacher derrière une arme !**





**Les véhicules ne sont pas de vulgaires gadgets disposés çà et là pour meubler les maps, ils rajoutent beaucoup de fun à l'ensemble du soft.**

Pan, touché en plein cœur. Quelle précision diabolique.



### Splendide, mais pas trop

Si UT 2003 avait quand même fichu une sacrée claque au niveau technique, personnellement, je suis beaucoup moins impressionné par ce nouvel épisode. Le moteur a beau avoir évolué, je n'ai pas été transcendé par la beauté des textures ou la physique des corps qui réagissent pourtant de manière remarquable aux explosions et autres rencontres fortuites avec un speeder lancé à fond les manettes. Attention hein, l'ensemble est tout de même très réussi, mais à titre de comparaison, j'ai davantage été bluffé par Far Cry, surtout que ça ressemble franchement encore beaucoup à la version 2003. Les maps, elles, sont variées et très bien pensées. C'est un vrai régal de les enchaîner et d'arpenter les différents niveaux dans des décors qui tranchent les uns avec les autres : des collines enneigées aux ruines enfouies dans le désert, en passant par les architectures froides et métalliques des habituelles bases spatiales, rien à dire, c'est vraiment du bon boulot de la part des level designers. En tout, on a droit à une quarantaine de nouvelles maps sur les 95 proposées, le reste étant directement issues d'UT 2003, mais c'est déjà pas si mal. C'est simplement

dommage que les modes Assaut et Attaque ne soient pas davantage fournis en niveaux – moins d'une dizaine dans chaque mode, c'est pas énorme.

### Le réchauffé, c'est parfois bon

J'ai quand même quelques reproches à formuler à propos de cet UT 2004. Premièrement, les chargements sont interminables. Il m'est souvent arrivé d'attendre trois ou quatre longues minutes à regarder la petite loupiote de ma tour s'affoler en continu avant de pouvoir rejoindre la moindre petite partie. Avec 2 GHz sous le capot, une bonne brochette de Dual DDR et un système fraîchement formaté et en parfaite santé, c'est assez énervant. Ensuite, comme je vous le disais plus haut, il est dommage que les véhicules n'aient pas été davantage exploités dans les anciens modes de jeu. De même, les séquences de pilotage dans l'espace sont idéales pour casser l'ambiance frénétique d'une soirée d'UT. Je rajouterais aussi que l'arsenal a seulement été updaté et non renouvelé. Mais je préfère terminer sur une note positive, alors hormis ces quelques ratés, je peux vous assurer qu'UT 2004 est une vraie réussite qui reprend le flambeau de la série avec brio. M'enfin, c'est quand même dommage que ça ressemble encore trop à UT 2003. Ah zut, je voulais finir sur une note positive. Tant pis.

Blutch

### Un peu de technique

Avec une petite GeForce 3, oubliez tout de suite. Ça vaut même pas la peine de lancer une partie, sauf si vous rêvez de voir mourir votre vieille carte graphique dans un abominable petit nuage de fumée noire. Pour vous donner une idée, ça rame même en 800x600 16 bits. Non, mieux vaut prévoir un bon 2 GHz et une Radeon 9600 Pro ou XT pour être tranquille. Là, c'est jouable et le frame-rate ne viendra pas se mêler aux petits problèmes de lag qu'on peut rencontrer ici ou là.



La coloration de la skin est maintenant en rapport avec la couleur de l'équipe à laquelle on appartient. Mais de toute façon, au bout d'un moment, tout le monde devient rouge.

### En Deux Mots

LA SÉRIE DES UNREAL TOURNAMENT MONTE EN PUISSANCE AU FUR À MESURE DES VERSIONS. PLUS QUE JAMAIS, ÇA PÊTE DE PARTOUT, C'EST RAPIDE ET LES VÉHICULES APPORTENT CLAIREMENT UNE BONNE DOSE DE FUN PAR RAPPORT À UT 2003. EN PLUS, AVEC LES NOUVEAUX MODES DE JEUX, LA VARIÉTÉ DES MAPS ET LE GAMEPLAY RÉGLÉ AU POIL, UT 2004 S'IMPOSE SANS PROBLÈME COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU SHOOT MULTI-JOUEUR BRUTAL ET NERVEUX.

- ✚ Toujours aussi violent et jouissif
- ✚ Les nouveaux modes de jeux sont très réussis
- ✚ Ça ressemble trop à UT 2003
- ✚ Les phases de combats spatiaux, pénibles
- ✚ Pas assez de nouvelles armes

7

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

8

INTÉRÊT







**A**llez, hop, je lance l'engin. Savage, que ça s'appelle. Avec un titre pareil, c'est plutôt le genre de tests qu'on refilerait à Atomic, mais passons... Jolies cinématiques d'ouverture, très stylées Warcraft III, on est en terrain connu. Tiens, curieux, pas de campagne solo, que du jeu online et multi ? Ma foi, pourquoi pas... Je choisis un serveur pas trop peuplé pour faire mes premières armes, je bascule sur la sélection de ma race entre les deux disponibles (Humains ou Bêtes), et voilà le moment de peaufiner mon perso. Ah, c'est plutôt mince ça : une seule classe dispo ? Et une seule pauvre arme de mêlée ? Bon, ben, tant pis. Je prends ce qu'on me propose, et c'est parti. Première incursion sur le sol de Newerth et c'est plutôt joli. Il y a définitivement un petit côté

SOUS SES AIRS DE PETIT FPS BOURRIN, SAVAGE CACHE EN RÉALITÉ UN JEU BEAUCOUP PLUS STRATÉGIQUE, QUI N'A PAS À ROUGIR DEVANT LES GRANDS TÉNORS DU RTS. L'ASSOCIATION DE CES GENRES PEUT SURPRENDRE ET C'EST JUSTEMENT LA QUALITÉ DE SAVAGE. VOUS SENTEZ CE PETIT COURANT D'AIR FRAIS ? SUIVEZ-MOI, ON VA CHERCHER D'OÙ ÇA VIENT.

# Savage

M É L A N G E   D E S   G E N R E S



TOUT PUBLIC	64	64
CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo DE RAM,		
CARTE 3D 64 Mo		
ÉDITEUR DIGITAL JESTERS		
DÉVELOPPEUR S2 GAMES/ÉTATS-UNIS		
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS		



Oui oui, ça fait de jolis rayons verts, mais pour la précision, on repassera.

Warcraft dans la touche graphique, mais globalement ça n'atteint pas des sommets artistiques. C'est correct, tout au plus, et ça devrait suffire. L'arme que je porte m'impose une vue à la troisième personne et comme la caméra suit bien mes mouvements, la prise en main est immédiate. Une voix hurle dans les speakers « Attaquez ! » ou quelque chose d'aussi guttural. J'observe mes camarades de jeu, qui partagent ce carnage grâce à la magie du web et en avant. Direction le camp adverse que je repère sur la mini-map. Je ne me fais pas prier, je fonce dans le tas, bien décidé à ne faire aucun quartier.

## Rien ne sert de courir

Vingt secondes plus tard à peine, je respawne à mon point de départ. O.K., il y a quelque chose qui m'échappe. Les mecs en face avaient des guns plutôt sympas, qui tiraient des rayons verts, je veux le même. Plutôt que de me relancer dans la bataille avec mon malheureux personnage, j'effectue une petite inspection du camp. Ah ben voilà : en pénétrant dans la garnison, je me vois proposer de nouvelles armes, certaines pour rien, d'autres en échange de pièces d'or. Je n'ai pas un sou, je vais me contenter de ce rayon bleu gratos



Incursion nocturne dans le camp ennemi. C'était avant que je réalise l'inutilité de la jouer « fortif ».



### Un peu de technique

Nul besoin d'une grosse bécane pour profiter des joies de l'égorgement à la hache. Le gigahertz recommandé par les développeurs est amplement suffisant et une modeste GeForce 3 devrait tenir le choc sans trop sourciller.

ainsi les rôles de la garnison à un novice sans préparation, c'est plutôt risqué pour l'ensemble de l'équipe. Au final, heureusement, si on est un habitué du genre, on retrouve vite les mécanismes de base : on produit quelques péons qu'on envoie récolter des ressources (au nombre de deux), on leur fait construire de nouvelles infrastructures. Celles-ci permettent à leur tour de développer des armes plus destructrices et des classes supérieures de persos. Chaque race dispose de cinq types d'unités militaires différentes : Nomade, Sauvage, Guerrier, Légionnaire et Catapulte pour la Légion Humaine ; Scavenger, Stalker, Prédateur, Summoner et Behemoth pour la Horde des Bêtes. Si les humains tentent de survivre grâce à leur technologie, les bestioles qui hantent la surface de la planète ont, elles, développé un petit talent pour la magie shamanique. Ça promet.

### C'est en forgeant

Avec une vue en hauteur, classique dans le monde des RTS, je gère mon camp du mieux que je peux, boostant les recherches pour offrir de meilleurs atouts à mes troupes et je tente tant bien que mal de coordonner l'effort de guerre. Malheureusement, ce premier essai est un échec cuisant. Les autres joueurs sont visiblement énervés par mon incompétence et décident de me destituer après



Il vient de m'exploser le buffet. Il est content. Il prend la pose.

### TIPS JEU

Un bon point de départ si vous trouvez la doc un peu chiche et pestez contre l'absence de tutorial, c'est le site de SavageGaming. Des guides, des tips, tout ce dont vous avez besoin pour endosser le rôle de Commander sans essuyer les plâtres.

[www.savagegaming.com/](http://www.savagegaming.com/)

là. Il y aussi d'autres classes de persos disponibles, j'opte pour un Sauvage, à l'apparence plus féroce. La voix hurle à nouveau de charger, avec une conviction qui me fait presser le pas. Retour sur le champ de bataille, j'explose quelques monstres errants au passage pour collecter un peu de pognon et je lance ma deuxième charge sur le camp ennemi. Déjà, ils font moins les fiers. J'en extermine quelques-uns pour le sport, avant de sombrer sous un feu nourri. Bien, deux minutes debout, c'est déjà mieux. Mais quelque chose m'intrigue : cette voix qui nous donne des ordres, d'où vient-elle ? Sur l'écran de préparation de son héros, je clique sur « Commander » et surprise !

### L'habit ne fait pas le moine

Me voilà à la place du chef des armées, dans un mode de jeu visiblement RTS et le moins qu'on puisse dire, c'est que je n'ai pas la moindre idée de ce que je vais devoir faire. Petit coup d'œil dans la doc pour éclaircir tout ça. C'est là qu'on sent cruellement le manque de tutorial. D'autant plus que confier



### Un jeu bien caché

Faute de distributeur dans l'Hexagone (le jeu n'est pas traduit et la maîtrise de l'anglais indispensable), il faudra vous rabattre sur les sites de vente en ligne ([amazon.co.uk](http://amazon.co.uk) par exemple) ou votre importateur préféré pour trouver ce produit. Vu les qualités de ce titre, les choses peuvent toutefois évoluer dans les semaines qui viennent.



Savage ne propose que deux races distinctes, mais elles s'avèrent particulièrement bien équilibrées. La Ligue Humaine dispose d'armes de mêlée et de tir et peut en confectionner de nouvelles en cours de partie. La Horde des Bêtes maîtrise quant à elle une forme shamanique de magie, déclinée en trois variantes : Entropie, Feu et Strata. En outre, les humains peuvent se servir de leurs armes de poing pour parer les coups adverses, alors que les Bêtes disposent d'un avantage dans leurs déplacements et esquives.



The screenshot shows a scene from the game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The main view is a river with a small wooden boat in the center. The boat has a sail and is moving towards the right. The river is surrounded by lush greenery and trees. In the background, there are mountains and a large body of water. The game's interface is visible, including a map in the top left corner, a health bar at the bottom left, and a list of items at the bottom right.

un vote entre deux parties. Tant pis pour moi, je continuerai la lutte en bonne chair à canon. C'est d'ailleurs le principal reproche que l'on pourrait faire à Savage. Si, à la base, l'idée de faire reposer toute la finesse du gameplay sur un travail d'équipe bien organisé est excellente, cette volonté joue aussi souvent en sa défaveur. Il suffit de se retrouver sur un serveur peuplé de mauvais perdants, ou de pros qui n'ont que faire de mettre leur vie dans les mains d'un débutant, et le jeu perd une bonne partie de son charme. Autant le dire tout de suite : pour en profiter pleinement, Savage nécessite une bonne dose de patience, un gros investissement en temps et des coéquipiers conciliants. Sinon, c'est le flot d'insultes garanti et ce n'est pas le genre de détail qui donne envie d'y rejouer.

Néanmoins, si toutes les conditions sont réunies, Savage peut s'avérer

100

260

Time left: 53:57

219

Your team has no commander

The referee has made you the commander of team B!  
You have gained skill at laboring!  
You have received basic armor!  
You have been awarded an improved hand weapon!







vous sommez un de vos coéquipiers de remplir une tâche particulière, il a encore la liberté de refuser. Mais un peu de charisme et la promesse d'or ou de points de skill devraient le motiver.

Au final, un jeu en demi-ton donc. Une partie FPS un peu molle sur la

longueur, avec des combats qui se résument souvent à une surenchère de « clics » acharnés, combinée avec une partie RTS nettement plus intéressante mais difficile d'accès. Savage repose avant tout sur le bon esprit d'équipe et un gros investissement du joueur. Mais si vous parvenez à vous dégoter des coéquipiers avec qui le courant passe plutôt bien et si la perspective de longues heures d'apprentissage ne vous rebute pas, foncez ! Ça ne parviendra peut-être pas à faire décrocher *Caféine de World of Warcraft*, mais vous, ça vous permettra encore de patienter pépère jusqu'à sa sortie...

Fas-kil

MÉLANGE ÉTONNANT ENTRE RTS ET FPS, SAVAGE EST UN BON PETIT JEU QUI MANQUE CRUELLEMENT D'UN TUTORIAL OU D'UN MODE OFFLINE POUR SE FAIRE LES DENTS. UNE BONNE CONNAISSANCE DES SES COÉQUIPIERS ET UN COMMANDER EFFICACE SERONT DEUX ÉLÉMENTS CRUCIAUX POUR S'ASSURER UN VRAI PLAISIR DE JEU. À RÉSERVER DONC A PRIORI AUX HARDCORE GAMERS QUI SONT PRÊTS À Y INVESTIR UN MAX DE TEMPS. MAIS LE JEU EN VAUT LA CHANDELLE : QUAND LA MACHINE EST BIEN HUILÉE ET VOTRE ÉQUIPE RODÉE, SAVAGE EST TOUT SIMPLEMENT JOUISSIF. LE PLAISIR À UN PRIX.

-  **Concept novateur et réussi**
-  **Un vrai jeu d'équipe**
-  **Deux races bien équilibrées**
-  **Pas de tutoriel ou de mode offline pour débiter**
-  **Perd beaucoup de mon intérêt sans esprit d'équipe**
-  **Nécessite un gros investissement en temps**

## TECHNIQUE

ARTISTIQUE

INTERP.



"Un chef-d'œuvre"

GAMING.

08/10

PC JEUX

89%

JEU VIDEO

17/20

joystick

08/10

PC team

86%

Jeux Vidéo

15/20

# SACRED

23 AVRIL 2004

[www.sacred-lejeu.net](http://www.sacred-lejeu.net)  
[www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com)



PC CD



© 2004 Ascaron Entertainment. All rights reserved. Sacred is a trademark of Ascaron Entertainment GmbH. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.



Quand on combat un zombi de 30 m de haut, c'est tout juste si on fait attention aux bataillons de squelettes qui surgissent du sol.



AMOUREUX DU RÉALISME,  
DE LA FINESSE ET DE L'ART,  
PASSEZ VOTRE CHEMIN.  
SI VOUS CHERCHEZ DES PUZZLES  
SUBTILES ET DES TACTIQUES  
RAFFINÉES, CE N'EST PAS  
DANS PAINKILLER QUE VOUS  
EN TROUVEREZ. EN REVANCHE,  
SI VOUS AIMEZ LA SAUVAGERIE,  
LES HURLEMENTS  
ET LES CARNAGES FRÉNÉTIQUES,  
VOUS ALLEZ ÊTRE SERVIS.  
AMIS POÈTES, FAITES ATTENTION  
À NE PAS DÉRAPER DANS  
LES TRIPES EN PARTANT.

# Painkiller

F P S QUI TACHE

**P**ainkiller commence là où d'habitude tout s'arrête : vous êtes mort. Oui je sais, annoncé comme ça, c'est un peu brutal, mais par la suite vous allez clamser un bon paquet de fois donc autant prendre le pli tout de suite. Croyez-moi : la vie est dure, mais à côté de la mort, c'est du gâteau. Même refroidi, pas moyen d'être peinarde ! Pourtant sur le contrat tout paraissait clair, les gentils au Paradis et les méchants en Enfer, on ne peut pas se tromper. Mais vous avez dû oublier de lire les lignes en petits caractères : inexplicablement vous êtes resté coincé au milieu, au Purgatoire. Un endroit sinistre où on attend perpétuellement sans trop savoir pourquoi, un peu comme une grande ANPE mais avec moins de paperasse. Après trente plombs, voilà qu'un employeur céleste se pointe et vous fait une offre que vous ne pouvez pas refuser : pour obtenir visa et carte de séjour vers le Très Haut, vous devez accepter un petit CDD peinarde. Oh, rien de bien compliqué : attaquer seul et anéantir complètement une tripotée de légions infernales. Fastoche. En fait, l'ami Satan commençait à trouver le temps long en bas. Et comme il n'a rien d'autre à faire, depuis le commencement des temps, il prépare un coup d'État. Tout naturellement, Dieu a pensé à vous pour anéantir les armées démoniaques que le Vilain Cornu comptait utiliser pour lui piquer sa place de Grand Calife. Sacré lui ! Bon, normalement vous ne faites pas de politique, mais là, c'est vous ou eux, alors c'est tout vu.

**Planque tes fesses Lucifer**

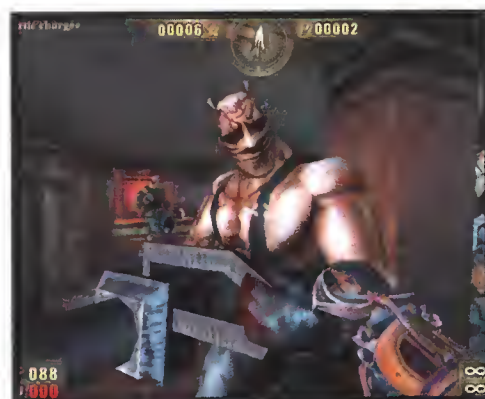
Painkiller est un shoot old-school extrêmement bourrin, dans la lignée de Doom et Quake, où le scénario se limitait à quelques lignes de texte sur les écrans de victoire.



Painkiller : un jeu qui poutre.

Ici on ne s'embarrasse pas de dialogues, les cris de rage et les gémissements des agonisants suffisent. Pour ouvrir une porte, on tire dessus, pour finir la mission, on tue tout le monde et on cherche la sortie. On ne rampe pas dans les buissons à la recherche de victimes

Dans une fraction de seconde, cet artisan jovial va me rôtir avec son lance-flammes.



CONFIG MINI CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM,  
CARTE GRAPHIQUE 128 Mo  
ÉDITEUR DREAMCATCHER  
DÉVELOPPEUR PEOPLE CAN FLY/POLOGNE  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



à sniper à 200 m, on n'élimine pas furtivement les gardes au silencieux pour s'infiltrer discrètement, on ne peut même pas s'accroupir et il n'y a pas d'équipement. Nan, ici, l'esprit, c'est plutôt de foncer sur sa proie en sautant en zigzag pour gagner de la vitesse et lui liquéfier la tronche à bout portant d'un coup de chevrotine. Les niveaux sont une succession de zones à pacifier et en permanence des hordes d'ennemis vous attaquent en hurlant dans l'espoir de vous meuler au corps à corps. En général, dans le doute, il vaut mieux se jeter en plein milieu et massacrer tout ce qui bouge plutôt qu'essayer de se planquer dans un recoin. Contrairement à tous les réflexes des jeux réalistes, on survit en courant tout le temps et pas en se planquant comme un lâche. On explose les corps à la chaîne, y a du sang partout, des bouts de bras et de jambes qui volent... Comble de l'esthétisme et du bon goût, certains passages sont décorés de guirlandes de cadavres plus ou moins torturés dont certains sont encore vivaces, c'est très mignon. C'est peut-être aussi pourquoi le jeu est interdit aux moins de 16 ans, je ne suis pas sûr. En tout cas, ça doit pas être à cause du sexe, Painkiller étant plutôt limité question sensualité érotique.

**Moi vois,  
moi tue**

Même si la tendance générale est à l'ultra-violence la plus

débridée, de temps en temps quelques passages font monter une ambiance bien flippante, à la Resident Evil. À un moment on doit par exemple s'occuper des patients d'un sanatorium hanté – en clair : exterminer la sympathique population d'un asile d'aliénés. On se retrouve par une nuit d'orage dans une vieille bâtisse du XIX<sup>e</sup> siècle, à explorer des couloirs poussiéreux à la lueur d'une lampe de poche, sans savoir par où ils vont nous tomber dessus. Tout est calme et pourtant il y a du pain sur la planche :



Ne jouez pas avec les encagoulés qui brandissent des haches plus grandes que vous, ils sont mauvais perdants.

## Pour finir la mission, on tue tout le monde et on cherche la sortie.

T  
TIPS JEU

Si vous êtes un joueur expérimenté en matière de FPS, pour bien profiter du jeu, n'hésitez pas à choisir d'entrée la difficulté la plus élevée. Le jeu est vraiment facile en mode standard et en plus certaines cartes très sympas n'y sont pas accessibles.

une centaine de clients se cachent dans cette baraque, quelque part. On ne sait pas où. La musique est lente et inquiétante. Quand finalement tout se déchaîne, les haut-parleurs se mettent à cracher du heavy metal bien crade, pour réveiller les voisins et rythmer la tuerie. C'est l'horreur : des corps humains mutilés sortent par dizaines de leurs dortoirs, ils ont des grandes cicatrices sur le crâne à l'endroit de leur lobotomie. On leur a scié les mains et les pieds pour les empêcher de fuir alors ils rampent vers vous en bavant pour vous marteler de leurs petits moignons. Des gros balais empaquetés dans des camisolés de force se traînent en hurlant pendant que le casque métallique bouloigné



On a enfin trouvé une utilité pratique au moteur physique Havok : créer des monstres géants qui pulvérisent le décor à coups d'épau et vous arrosent de débris de la taille d'une maison.

Y en a qui feraient vraiment n'importe quoi pour se rendre intéressants.





J'ai cloué ce type  
au mur, mais  
un nécromancien  
facétieux  
s'amuse  
à le ranimer  
pour me le lancer  
au visage.



En mode Démon, il suffit de voler vers les formes rouges qui s'enfuient et les déchirer en miettes d'un simple regard.

sur leur tête leur envoie des électrochocs massifs. Étrangement, ça n'a pas l'air de les calmer. Et quand tout ce joyeux bordel devient trop fatigant à regarder, on fonce dans le tas, on trucidé tout le monde à l'arme blanche et on vole leur âme.

### Le plus méchant ici, c'est moi

En effet, une des rares subtilités du jeu c'est que l'on peut pendant quelques secondes collecter l'âme des ennemis vaincus. Ça redonne un peu de vie et surtout, dès qu'il en a récupéré 66, le héros se transforme en démon et ravage tout. Pendant quelques secondes la vue passe en noir et blanc, comme dans le fameux mode Berserk de Doom, et il suffit de regarder fixement un adversaire pour qu'il explose. La progression sur la carte est rythmée par les sauvegardes automatiques avant chaque arène à nettoyer. Le jeu est très linéaire mais comporte énormément de petits bonus, de passages secrets et d'objectifs secondaires. Compléter un niveau en remplissant certaines conditions uniques (ne pas prendre d'armure, n'utiliser qu'un flingue particulier, détruire absolument tout ce qui peut l'être...) permet d'obtenir des cartes de tarot magiques, activables ensuite pour faciliter la victoire dans les niveaux

plus difficiles. C'est un peu gadget mais toujours bon à prendre. Un regret : il faut impérativement tuer tout le monde pour progresser et des barrières infranchissables bloquent le passage. Ça veut dire qu'on ne verra jamais un Painkiller Done Quick, l'équivalent des speed-run hallucinants de Quake 1 et 2, où l'on voit des aliens terminer le jeu de A à Z à la difficulté maximale en moins d'un quart d'heure.

### Barbaque à la tonne

Avec environ vingt-cinq cartes dont certaines sont d'une taille impressionnante, Painkiller a une durée de vie solo appréciable pour peu qu'on n'y joue pas avec une difficulté réglée trop bas. Les monstres sont variés, plutôt stupides mais souvent équipés de plusieurs attaques et mouvements spéciaux. On croise des nécromants qui raniment des cadavres dans une ville pestiférée dont les habitants vous bombardent de leurs propres organes en décomposition, des vagues d'assaut de soldats de la guerre de 14 qui vous gazent et chargent baïonnette au canon en braillant, des ninjas farceurs et sautillants, des démons de la taille d'un immeuble qui essayent de vous piétiner... On ne peut pas dire que le scénario soit très cohérent, mais franchement on s'en tape. Si vous avez un ordinateur costaud et que vous aimez blaster des trucs pendant des heures en écoutant très fort de la musique de tordu, Painkiller est fait pour vous.

Atomic

### Un peu de technique

Plutôt gourmand, Painkiller demande une bonne config pour dévoiler tous ses charmes. Une machine moderne est indispensable pour profiter pleinement des graphismes. Testé sur la configuration minimum conseillée avec un niveau de détails moyen, la présence d'un grand nombre d'ennemis entraînait parfois des ralentissements importants. C'est surtout les explosions de cadavres, dont la trajectoire de chaque morceau est calculée par le moteur physique Havok, qui demandaient de très gros efforts au processeur.

## Boucher, un beau métier

Le jeu ne compte que cinq armes, mais toutes ont plusieurs modes d'utilisation et elles sont utiles tout au long de la partie. Même l'arme de base est efficace jusqu'à la fin : symbole du jeu, le Painkiller rappellera de bons souvenirs aux fans de Braindead (le film culte qui a rendu Peter Jackson célèbre, avant qu'il ne s'égare dans des navets sirupeux plein de gnomes et de lutins). Cet objet exceptionnel me fait penser à une petite fleur délicate : en position ouverte, ses pétales forment les pales d'une sorte de tondeuse à gazon, merveilleuse pour faucher les zombies. En position repliée, le rotor sert à empaler tout ce qui s'approche et on peut le projeter à grande distance. En couplant les deux effets, on obtient une triple lame volante rotative qui tronçonne tout ce qui se trouve sur sa trajectoire et qui revient toute seule vers vous une fois son travail accompli. Peu d'ennemis résistent à ce traitement ! On retrouve à côté le traditionnel shotgun, couplé avec un distributeur d'azote liquide, histoire de faire de belles statues de glace puis les éclater en fragments. La mitrailleuse fait aussi office de lance-roquettes et un distributeur de shuriken automatique permet également d'électrocuter son prochain dans la joie et la bonne humeur. Mais mon petit chouchou c'est le lance-pieux, un accessoire foudroyant qui cloue littéralement ses cibles aux murs. Son tir secondaire projetant des grenades avec une appréciable cadence de tir, cet outil formidable en devient le compagnon idéal aussi bien pour les sorties intimes en tête à tête que pour les mega-teufs avec plein d'invités.

### En Deux Mots

EXIGEANT TECHNIQUEMENT ET PAS VRAIMENT FINAUD DANS SON GAMEPLAY, PAINKILLER EST UN CARNAGE À L'ANCIENNE DESTINÉ AUX NOSTALGIQUES DE LA GRANDE ÉPOQUE. C'EST BEAU, NERVEUX ET RAPIDE, PEUT-ÊTRE PARFOIS UN PEU FACILE MAIS TRÈS DISTRAYANT. COMME LES MODES MULTIJOUEURS SONT PLUTÔT FUN EUX AUSSI, PAINKILLER EST À RECOMMANDER AUX GROS BOURRINS FATIGUÉS DES FPS RÉALISTES.

- BEUAARH, DU SAAAANG !!!
- Monstres beaux, variés et originaux
- Bonnes armes
- Décors très réussis
- Temps de chargement trop longs
- Succession d'arènes fermées

6

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT





# MobiFun

LES MEILLEURS SERVICES AVEC LE + GRAND CHOIX

+ de 450 modèles compatibles

## SONNERIES

+ intelligent + fiable, nous t'envoyons la sonnerie adaptée à ton mobile. + de 4.000 sonneries à ta demande

### NOUVEAUTÉS

- 61773 Unhamed feeling
- 61772 The way you move
- 61771 One call away
- 61770 Make me wanna scream
- 61841 Yeah
- 61763 Stay with me
- 61769 I don't wanna know
- 61768 Banana style
- 01767 Absolution
- 31766 Tant pis
- 61765 Aicha
- 61614 Modern times
- 61659 Tout envoyer en l'air
- 61572 Not in love
- 61572 I'm lovin it
- 61570 Augen Auf
- 61434 Eternellement
- 61563 Slow Jamz
- 61561 Guilty
- 61559 Antipol S.A. Party
- 61558 Pas de panique à bord
- 61557 Par tradition
- 61382 It takes Scoop
- 61381 Somebody to love

### TOPS RADIO

- 61015 Shut Up
- 60977 Sexy pour moi
- 60989 Hey Ya!
- 61200 Toxic
- 61084 Comme des conrards
- 61072 So yesterday
- 61089 No woman, no cry
- 61124 In the shadows
- 60884 J'ai des choses à te dire
- 61146 Toujours pas d'amour
- 61127 My immortal
- 61131 Superstar
- 61142 Tum me on
- 61189 L'orphelin
- 61104 Si demain
- 61197 Suga Suga
- 60810 Hey Oh!

### TOPS TV & FILMS

- 60887 James Bond V2
- 60888 Le parrain V2
- 60890 Simpsons V2
- 50007 Les bronzés
- 61006 Y'a du soleil ... V2
- 61007 Les bronzés font ... V2

### TV & FILMS

- 60860 Le fil de Beverly Hills V2
- 60889 Mission Impossible V2
- 61043 Inspecteur gadget
- 61074 Le seigneur des anneaux
- 61108 Walker texas ranger
- 60965 Stargate
- 60967 Ca va déchirer
- 60859 L'Exorciste V2
- 62025 James Bond
- 66010 Simpsons
- 50015 Le fil de Beverly Hills
- 50016 Le parrain
- 60899 Gym tonic
- 50019 Exorcist
- 61049 Goldorak
- 61103 Terminator
- 60325 Frunkp
- 61045 Maya l'abeille
- 61029 Etoile des neiges

### COUPS de COEUR

- 61196 Showbiz
- 61192 Home
- 61155 Too lost in you
- 61154 Take me out
- 61379 Moviestar
- 61151 Rocking music
- 61150 Jumpin
- 61552 Wind of change
- 61140 Calinda
- 61133 This picture
- 61122 Gangsta nation
- 61096 Bambina
- 61134 Trouble
- 61038 Californication
- 61129 Saturday night
- 61369 Rendez-vous
- 60979 It's my life
- 60831 Going Under

### Les INDISPENSABLES

- 60941 Parce qu'on vient de loin
- 60835 Sans (re)pères
- 60673 Papi Chulo
- 61380 With a little help from ...
- 60555 Satisfaction
- 61378 Take me to the clouds
- 61377 She believes in me
- 60827 Baby boy
- 60295 Hey sexy lady
- 61376 Mad World
- 60589 Laisse parler les gens
- 60490 Gravy dans la roche
- 60441 Au summum
- 60897 La chatte à la voisine
- 61372 Faint

### SON MUSIK (\*)

- 98008 Hey Oh!
- 98059 Week end
- 98055 Slow
- 98053 One heart
- 98052 Ohh
- 98046 Illusion
- 98048 Je t'aime
- 98047 It's my life
- 98018 Les bronzés font du ski
- 98043 DJ
- 98041 Cassée
- 98029 Ti amo
- 98054 Papi chulo
- 98027 Summer Jam 98051
- Nothing fails
- 98045 Get my party on
- 98044 Feel good time
- 98014 La bamba
- 98007 Gravy dans la roche
- 98001 Satisfaction
- 98003 Chihuahua
- 95004 Dernière danse
- 98009 Hey sexy lady
- 98017 Les bronzés
- 98020 Live is life
- 98024 Rien ne me changera

### Les HIFIS

- 95060 Une vache
- 95024 Un lion qui rugit
- 95027 Des chats qui miaulent
- 95026 Des chevaux
- 95043 Le cochon qui grogne
- 95025 Des chiens qui aboient
- 95010 Il te dit : Dans ta poche
- 95086 Une explosion
- 95020 La sonnerie année 80
- 95017 La cavalerie
- 95021 La sonnerie année 70
- 95019 L'alarme
- 95009 Il te dit : Dans ton sac
- 95075 DJ mixe
- DU SPORT EN LIVE**
- 95056 Des supporters en folie
- 95052 Tournoi de ping-pong
- 95135 Il dit : GOOOAAALLL
- 95063 Tennis en live
- On s'y CROIRAIT
- 95007 Mort de rire
- 95013 Appel de Mars
- 95087 Un embouteillage
- LES ANIMAUX**
- 95208 Un aigle
- 95214 Un ours
- 95256 Un tigre
- LES BRUITAGES**
- 95082 Des pels
- 95081 Des rots
- 95077 Quelqu'un qui vomit
- LA NATURE SE DECHAÎNE**
- 95049 L'océan
- 95041 Des chutes d'eau
- 95057 La tempête

### TOPS KITCH

- 61109 Alexandrie, Alexandra
- 61062 Ouh la menteuse
- 61060 La chenille
- 61064 Un lapin
- 61053 C'est toi que je t'aime
- 61054 Isabelle à les yeux bleus
- 61032 Le petit bonhomme en ...
- 60950 La fête au village

### PLUS DE SONNERIES

avec le catalogue illimité  
PAR SMS Envoie par SMS  
"le titre" au 81818  
EX: si tu veux la musique :  
SHUT UP envoie  
SHUT UP au 81818

### ENREGISTRE TA PROPRE SONNERIE

PAR TEL  
08 99 707 107

### Plus de drapeaux du monde entier ?

PAR SMS Envoie **DRAPO** au 81081

### Plus de drapeaux animés ?

(effet vent)  
PAR SMS Envoie **PAYS** au 81081

2 codes : **le code noir** pour les logos fixes et **le code rouge** pour les logos animés

 animé : 75398	 animé : 75139	 animé : 75121	 animé : 75399	 animé : 75400	 animé : 75401	 animé : 75402	 animé : 75403	 animé : 75404	 animé : 75405
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75057
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75385
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75408	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75386
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75130
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75057
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75385
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75408	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75386
 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75398	 animé : 75130

### Plus d'ANIMAUX

PAR SMS Envoie **ANIMAUX** au 81081

### Plus de DÉCALÉ

PAR SMS Envoie **TRASH** au 81081

## 100% RÉPONDEURS

compatible pour ta messagerie ou ton répondeur à la maison

- |                           |                              |                         |                                    |
|---------------------------|------------------------------|-------------------------|------------------------------------|
| 01083 J'adoore            | 01010 L'hotesse de l'air     | 01011 Supporter de foot | 01088 Cloco                        |
| 01003 Au garde à vous     | 01046 Ipside di connerie ... | 01089 Johnny            | 01102 Je viens juste d'apprendre   |
| 01072 Votre mission       | 01022 Vous avez vos papier   | 01062 Donald            | 01029 Ouelle mignonne petite fille |
| 01065 Ze vu un gros minet | 01017 En R.T.T.              | 01096 Sylvester         | 01077 Le fil de Beverly Hills      |
| 01057 Allez fais tourner  | 01044 Aux Antilles           | 01027 Mix Rap           | 01048 Un russe bouré               |

### CONTACT & TCHAT

PAR TEL 08 92 70 55 22  
PAR SMS Envoie **CHAT** au 61561

Depuis un poste fixe : 08 99 ... 1,35 €/appel + 0,34 €/min. 08 92 ... 0,34 €/min. 3617 : 0,86 €/min (1) 0 903 ... 1,12 €/min (2) 0 906 ... 1,23 CHF/min. 81581 : 1,5 € par sms + coût d'un SMS, 2 SMS par téléchargement, 71538 : 0,5 € par sms + coût d'un SMS, 3 SMS par téléchargement, 81555 : 1 € par sms + coût d'un SMS, 3 SMS par téléchargement, 81081 : 1 € par sms + coût d'un SMS, 3 SMS par téléchargement, 81518 : 1,5 € par sms + coût d'un SMS, 2 SMS par téléchargement, Pour le WAP : Gallery Mobifun (SFR et Bouygues Telecom) 3 €/téléchargement + coût opérateur (Orange) 2 €/téléchargement + coût opérateur (1) 0 903 ... 1,12 €/min (2) 0 906 ... 1,23 CHF/min. Cellcast Media + RCS Nanterre 639108343. En utilisant nos services, tout client pourra recevoir gratuitement sur son portable des offres commerciales de la part de Mobifun et/ou de ses partenaires. Conformément à la loi n°78-17 du 06/01/1978 (art 34) vous disposez d'un droit d'accès, de modification ou de suppression des informations vous concernant en écrivant à Mobifun (mention désignation) BP 80181 13795 Aix en Provence cedex 03.

### Plus de logos 3D

PAR SMS Envoie **3D** au 81081

### 1 LOGO unique

pour écrire ce que tu veux !  
PAR SMS Envoie **UNIK** au 81081





VOUS AUSSI,  
LES PETITES MOSAÏQUES  
QUI MASQUAIENT LES ÉBATS  
« OLÉ OLÉ » DES SIMS VOUS  
GAVAIENT ? RÉJOUISSÉZ-VOUS !  
SINGLES, CLONE TRÈS  
OUVERTEMENT ORIENTÉ  
JAMBES EN L'AIR, SE VEUT  
UNE ALTERNATIVE ADULTE  
AU TITRE DE MAXIS.  
L'OBJECTIF EST CLAIR,  
SIMPLE ET COMPRÉHENSIBLE  
PAR UNE AMIBE :  
TOUS SOUS LA COUETTE !  
ET VITE, SI POSSIBLE.



**CONFIG MINIMUM** 1 GHz, 256 Mo de RAM,  
**CARTE 3D** 32 Mo  
**ÉDITEUR** UBI SOFT  
**DÉVELOPPEUR** DEEPSILVER/ALLEMAGNE  
**TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O.**

**J**e me souviens avec émotion de mes premières parties de Sims. Quand je n'essayais pas de faire sombrer mes persos dans la dépression, comme tous les détraqués de mon espèce (Bishop, au hasard), je prenais un malin plaisir à tenter de les faire basculer dans le vice et la luxure. Le problème avec le jeu de Maxis, c'est qu'une fois que les Sims s'envoyaient en l'air, ce futile moment de bonheur était bien souvent suivi de l'arrivée inopportune d'une descendance bruyante, brailant non stop. Et comme me l'a bien expliqué la gentille madame de l'assistance sociale, « non, non, non : balancer le couffin au fond du jardin pour ne plus entendre les gémissements de sa marmaille, ça ne se fait pas, monsieur ». Du coup, j'ai vite lâché l'affaire. Quand j'ai appris qu'un ersatz « coquin » pointait

# Singles

DU CUL, DU CUL, DU CUL

le bout de son nez, j'ai levé le sourcil droit pour marquer le coup. Ma foi, après tout, si je peux enfin laisser libre cours à mon imagination débridée en matière de positions tantriques tout en justifiant mon salaire, pourquoi pas ? Le principe de Singles est en gros le même que celui du Loft. Mais si, vous savez, cette émission télé que vous prétendez ne pas regarder. On colle deux jeunes personnes, choisies parmi un panel de douze, dans un grand appart vide et advienne que pourra. Objectif avoué : faire naître le grand amour entre les deux colocataires. Et si possible, le faire perdurer.



**Copie conforme** Globalement, outre l'essence du concept, l'interface et le look sont également repiqués sans vergogne aux Sims. Les habitués du genre seront donc en terrain conquis. Huit indicateurs (faim, confort, corps, énergie, détente, relation, érotisme et environnement) vous renseignent sur l'humeur de vos personnages et vous permettent d'effectuer les ajustements nécessaires. Le pauvre Mike a la dalle ? Hop, un clic sur le frigo, et quelques minutes plus tard, le voilà rassasié. Linda se sent toute poisseuse en rentrant du taf ? Direction la douche, où la miss se refera une santé. On peut aussi s'amuser à redécorer l'appart en achetant diverses babioles, mais l'impact sur le gameplay est loin d'être transcendant. Tout cela est extrêmement simple à mettre en pratique, chaque objet meublant l'appartement disposant d'icônes qui vous permettent de savoir sur quelle caractéristique il influera. Un bon bouquin sera une source de détente, le tapis de sol pour faire des pompes boostera votre « corps », mais réduira d'autant votre « énergie ». On se rend assez rapidement compte que l'I.A. fait bien

Mike,  
tu as entendu  
parler d'une  
invention  
fantastique ?  
Ça s'appelle une  
douche...



## Personnalités multiples

Chaque « Single » est défini par cinq traits de caractère : extraverti/introverti, joueur/terre à terre, ordonné/désordonné, amical/inamical et névrosé/équilibré. Le problème, outre le fait que c'est « un peu court jeune homme », c'est qu'on n'en ressent quasiment pas l'effet en cours de partie. Pire : ces traits sont immuables, ce qui implique que les persos n'évolueront pas durant le jeu. Vous pourrez par contre agir sur leurs compétences (humour, boulot, romantisme, etc.), mais là aussi, le résultat est loin d'être flagrant.





son boulot toute seule en ce qui concerne les besoins primaires : manger, se laver, aller bosser, tout se fera automatiquement si par mégarde vous oubliez de vous en soucier. Ça tombe bien, on va donc pouvoir se concentrer sur la partie intéressante du soft : la drague.

## Tout le monde à poil

Quatre modes de discussion sont disponibles (Romantique, Érotique, Amitié et Détente), disposant chacun d'un certain nombre de sous-catégories (flirt, baiser tendre, etc.) dont une partie seulement sera disponible en début de jeu. Progressivement, vous pourrez débloquent d'autres angles d'approche plus alléchants, tels que « caresses sur le canapé » ou « déclaration d'amour ». La clé du succès, c'est d'y aller progressivement. Ponctuellement, des événements scriptés viendront vous renseigner sur l'état d'avancement de la romance, malheureusement plombée par des dialogues convenus et dignes des plus mauvais films érotiques. Notez que je n'ai pas dit « X », la différence est de taille. C'est d'ailleurs le premier gros écueil du jeu : on nous annonce une débauche de sexe, et on se retrouve au final avec de timides parties de touche-touche sous la couette, sans aucun détail croustillant. Certes, il arrivera fréquemment que les persos se désapent, sans pudeur, ou se roulent de monstreuues et interminables pelles, mais ça n'ira pas plus loin. Autant prévenir le pervers qui sommeille en vous...

## Sors les poubelles, feignasse

Si le jeu est techniquement bien foutu, avec un moteur 3D très souple et une prise en main intuitive, on se rend malheureusement très vite compte des limitations du genre. Sans trop forcer, on passe les premiers tours de jeu à éduquer l'I.A. pour qu'elle pige par exemple que lorsqu'un gaz verdâtre s'échappe de la poubelle, cela signifie

## Un peu de technique

Le framerate n'est pas particulièrement primordial dans ce genre de jeu. Néanmoins, si vous souhaitez bénéficier d'une bonne fluidité dans les mouvements de caméra, il faudra compter au minimum un bon 1 GHz et 64 Mo de mémoire vidéo sous le capot.



qu'il est sans doute temps de la sortir. Une fois les bases acquises, on se retrouve rapidement dans un rôle très passif, à observer les persos se débattre avec leurs tâches quotidiennes, attendant un moment d'accalmie pour balancer une salve d'avances et de clins d'yeux lubriques. Et pour ne rien arranger, les protagonistes manquent cruellement d'identité (peu importe les persos choisis, on a toujours l'impression de revivre la même histoire), le rythme du jeu s'essouffle très vite, et les fantasmes font place à l'ennui. Passé le fun des premières minutes, le verdict est sans appel : Singles est beaucoup trop facile. Il est tout à fait possible de le terminer en se contentant de laisser l'I.A. faire le sale boulot et en se concentrant exclusivement sur les marqueurs « érotisme » et « relation » pour pousser les tourtereaux dans les bras l'un de l'autre. Rien de plus. Manque de subtilité, manque de profondeur, on en ressort avec la désagréable impression de ne pas avoir d'emprise sur le cours du scénario. Un coup dans l'eau, à réserver aux impatientes qui trépignent en attendant les Sims 2. Et encore.

Faskil



Quelques pompes avant le dodo, c'est le voisin qui doit être ravi.

Mike a beau faire le poseur, ses stats sont dans le rouge, va falloir réagir.

## La vie en Pink

Petite originalité : vous pourrez tenter d'accoupler des garçons entre eux (oui, des filles aussi, je vous vois venir) grâce au mode Pink. Mais là encore, curieusement, cela ne changera pas grand-chose à ce qui se passe sur l'écran. Un perso à la base hétéro pure souche ne manifestera aucune résistance particulière face aux avances d'un colloc' de même sexe. Voilà qui renforce encore l'impression que « tout est déjà écrit » et qu'au final, on n'a pas vraiment d'autre rôle que de cliquer à gauche ou à droite de temps à autre, pour être sûr qu'ils bouffent et qu'ils pioncent entre deux sauteries.



Vue d'ensemble du modeste nid d'amour.



Ne vous émoistillez pas : vous n'en verrez pas plus.

## En Deux Mots

SINGLES AURAIT PU ÊTRE UN TITRE RIGOLO SI CONTRAIREMENT À CE QU'IL ANNONCE, IL N'AVAIT PAS ÉTÉ QU'UNE VERSION LIGHT DES SIMS, AUSSI POLITIQUEMENT CORRECTE ET PRUDE. AU FINAL, ÇA DONNE UN PEU LA MÊME SENSATION QU'EN MATANT LE FILM ÉROTIQUE DU DIMANCHE SUR M6 : ON SAIT QU'ON NE VERRA PAS GRAND-CHOSE, QU'ON RISQUE DE S'EMMERDER, ON REGARDE QUAND MÊME POUR LA FORME, MAIS À MOINS D'ÊTRE FAN ABSOLU (OU EN MANQUE), ON ZAPPE VITE.

- + Moteur 3D de bonne facture
- + Prise en main rapide
- Beaucoup trop facile et simpliste
- Répétitif et lassant

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT





Les bureaux de la rédaction après un bouclage mouvementé.

**M**ince, rendez-vous compte. En 2001, les premiers processeurs à 1 GHz s'imposaient tout doucement, Operation Flashpoint débarquait de nulle part et Joystick notait encore avec des pourcentages. Pour vous donner une idée, c'est à partir de cette époque qu'on a commencé à parler de Breed dans nos colonnes. Ce qui signifie que les développeurs de Brat Design travaillaient déjà dessus depuis un bon moment. « Je crois bien qu'il s'agit d'un des softs les plus bêta-testés, on a dû en parler au moins cinq ou six fois dans Joystick », me disait Tbf l'autre jour. Après une courte recherche dans les archives, je trouve un article dans le numéro d'octobre 2001 et à la fin, je tombe sur cette phrase : « Halo et Tribes n'ont qu'à bien se tenir, la concurrence arrive ». Écrire une preview est décidément un exercice périlleux.

# Breed

FPS REPOUSSÉ POUR RIEN

IL Y A DES SIGNES QUI NE TROMPENT PAS. QUAND ON PERÇOIT DES GROSSES CERNES SOUS LES YEUX DE CAFÉINE, ON SAIT QU'IL A PASSÉ LA NUIT À JOUER À WORLD OF WARCRAFT. QUAND ON PREND 6-1 À PES CONTRE PLUME DE JOYPAD, C'EST QU'ON A BESOIN DE S'ENTRAÎNER ENCORE UN PEU. ET QUAND UN JEU EST REPOUSSÉ PENDANT TROIS ANS, ON SAIT QU'ON RISQUE D'ÊTRE SACRÉMENT DÉÇU À L'ARRIVÉE.



De temps à autre, il faut aller sauver des soldats survivants qui n'ont finalement pas survécu, histoire de rompre la monotonie des missions.



## Bon, c'est pas Et Poke et Peek ici

Tout le monde le sait, le pire ennemi de l'homme, c'est l'alien. Surtout dans

le futur. Alors pas étonnant de voir une colonie de mutants attaquer la terre en 2610. Fort heureusement pour la race humaine, un navire intersidéral peuplé de soldats d'élite était justement parti pour une petite balade dans les environs galactiques. Le jeu démarre au moment où les derniers survivants de l'humanité rentrent à la maison et tombent sur leur femme au lit avec ces saletés de cafards intergalactiques.

## Ça va barder !

Les premiers instants de Breed sont captivants. Au départ, on se retrouve

dans une navette qui tente une percée dans la couche d'ozone (c'est déjà une passoire de toute façon) pour débarquer notre petit squad de soldats sur une base alien avancée. L'objectif est simple, il faut récupérer des documents ultra-secrets que ces bestioles farceuses ont planqués quelque part dans leurs locaux. Là, on est agréablement surpris car le soft nous laisse la possibilité d'arriver sans attirer l'attention des méchantes blattes venues d'ailleurs. Le chef nous hurle qu'il faut à tout prix flinguer les radars, en utilisant les mitrailleuses qui bordent les flancs de notre avion. En bon petit soldat malléable à souhait, je m'exécute,

TOUT PUBLIC 32 LOCAL 32  
INTERNET IP/IPX

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo, GeForce 4  
ÉDITEUR CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT  
DÉVELOPPEUR BRAT DESIGNS/GRANDE-BRETAGNE  
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O.



**L'ambiance générale rappelle fortement celle de Starship Troopers.**



Même si les reflets de l'eau sont réussis, n'est pas Far Cry qui veut.



Suivez bien la petite flèche rouge affichée sur votre boussole, ça vous évitera de traverser la map dans tous les sens pendant des heures. Vous vous ennuierez quand même, mais moins longtemps.

Mmmh, pas très solides ces buggies... même pas capables d'encaisser trois tirs de canon d'affilée.



On peut prendre le contrôle des tourelles ennemies quand on a bien nettoyé les environs. Et du coup, on a l'air vachement fin une fois qu'on est à l'intérieur.

mais malheur, je ne parviens à les détruire qu'à 98 % ! Du coup, paf, un gros comité d'ennemis nous arrose à l'arrivée. O.K., pas grave, je reload et je m'applique. Évidemment, la fois suivante, j'explose tout. Mais... mais ils sortent d'où tous ces aliens ? Ben voilà, en fait ils sont toujours aussi nombreux parce qu'on s'est fait remarquer en détruisant les radars. Sympa le script. Au fait les gars, vous avez mis combien de temps pour le développer, votre jeu ?

### Les forces en absence

Heureusement, les séquences d'action sont menées tambour battant. L'ambiance générale des 18 missions rappelle fortement celle de Starship Troopers, les aliens sortent de n'importe où et il faut être sur ses gardes en permanence. C'est très prenant, surtout quand on a pensé à couper la musique qui tourne en boucle dès qu'un ennemi apparaît. Dans cet environnement hostile, il faut bien sûr compter sur son gros fusil d'assaut, mais également sur ses coéquipiers. Oui car dans Breed, on évolue toujours avec un petit peloton de soldats sous ses ordres. On peut leur donner des directives très basiques ou diriger chacun d'entre eux séparément, selon le principe éprouvé dans la série des Rainbow Six. D'ailleurs, nos compagnons d'infortune se débrouillent très bien tout seuls, l'I.A. des alliés est au point : ils se soignent entre eux, s'échangent des medipacks et sont toujours à l'affût des ennemis. En revanche, le même compliment ne s'applique pas aux aliens. Du moment qu'on n'entre pas dans leur ligne de mire, ils restent immobiles et avalent nos pruneaux par poignées entières sans manifester le moindre signe d'inquiétude sur leur état de santé. Je veux bien qu'ils soient décérébrés de nature, mais quand même, on aurait pu éviter



Il faut user et abuser du snipe pour neutraliser les artilleurs ennemis. Pas très original tout ça, surtout que c'est souvent le seul moyen de progresser.

cet écueil caractéristique du FPS bâclé... Au fait les gars, encore une question : vous avez mis combien de temps pour développer votre jeu, déjà ?

### Laissez-moi conduire !

Le plus appréciable, c'est la liberté de mouvement laissée par le soft. En fait, la quasi-totalité des maps de Breed se déroule sur des îles. On peut donc se déplacer à peu près n'importe où, sans être bloqué par autre chose que la mer environnante ou les bâtiments ennemis. De plus, aucun chargement intempestif n'est à signaler, la map ayant été loadée une fois pour toute. L'autre bonne initiative des développeurs, c'est d'avoir implémenté des véhicules comme ceux d'Halo ou d'UT 2004.



### Un peu de technique

J'ai testé Breed sur un petit LAN, composé d'un Athlon 1700+ avec une GeForce 3 Ti200 et d'un 2600+ combiné à une Radeon 9600 Pro. Avec la carte d'ATI, aucun problème, ça tournait bien et le Mercury Engine s'en tirait à merveille. En revanche, c'était bizarrement la cata sur la GeForce 3. Au bout d'un quart d'heure, j'ai dû arrêter de jouer avant de contracter une crise cardiaque des yeux tellement le soft peinait à maintenir une fluidité suffisante. C'est tout de même un comble vu la relative simplicité des décors.

## Don't Try Again ! Pitié !

Comme je doute qu'on vous en reparle dans la rubrique Try Again avant un bon moment (pas avant Breed 2 à mon avis), je vais vous causer du multijoueur ici même. Breed ne propose que trois pauvres modes Deathmatch. Pas de CTF, pas de Team-Assaut avec des objectifs inspirés de la campagne solo, non, juste du Deathmatch décliné en trois versions différentes. Ensuite, les classes de personnages proposées ne sont pas plus nombreuses que les doigts de la main (bon, disons les doigts d'une main de Fumble revenu de Tchernobyl) et elles sortent toutes de Team Fortress, bonjour l'originalité. Cerise sur le gâteau, seules huit maps sont disponibles et il est impossible de jouer avec des bots. Allez, retournez quelques pages en arrière et jetez plutôt un œil sur le test d'UT 2004.



Le bunker qui soutient la mitrailleuse est... heu... ben il est passé où ?

Malheureusement, je regrette qu'ils n'aient pas davantage été exploités dans la campagne solo, à la manière H&D 2. On aurait aimé pouvoir traverser les maps à toute allure beaucoup plus souvent, en jeep par exemple, un peu comme ces d'jeunz qui sillonnent les rues avec la voiture de papa-maman et la sono à fond. Que ce soit les avions, les jet-packs ou les tanks, les moyens de locomotion ne manquaient pourtant pas. Oh bien sûr, on en trouve, mais ça se résume souvent à utiliser le canon d'un char d'assaut sans pouvoir le piloter des masses, si vous voyez le genre.

### Loin d'être aliénant

Les aliens n'en finissent pas de débarquer par salves incessantes, on les shoote, on avance vers l'objectif, puis ça recommence. En plus, le gameplay est mou et la maniabilité pataude. Je sais pas si les développeurs l'ont vraiment fait exprès, mais on a réellement l'impression d'être un de ces gros balourds engoncés dans leur armure de trois tonnes. Résultat, niveau intensité, on reste à environ six ou sept années-lumière de la nervosité d'UT 2004 ou d'Halo (sur Xbox hein), pour ne citer qu'eux... Reste la réalisation. Le moteur propriétaire de Brat Design, à savoir le Mercury Engine, affiche un nombre suffisant de polygones. Les reflets de l'eau sont charmants et les teintes employées plongent les environnements dans des ambiances radicalement différentes (les maps enneigées sont presque du niveau d'Unreal Tournament... presque, hein). Là où le bât blesse, encore une fois, c'est plutôt au niveau du design général. Les aliens sont tous identiques (je n'ai recensé que deux types de créatures à ce jour) et la topographie des cartes manque cruellement d'originalité. Notez toutefois que certains éléments du décor sont destructibles ; par exemple, il est possible d'abattre le peu de palmiers qui ont été posés ça et là en tirant dessus, ou d'exploser certaines tours de garde avec des obus... Mais même avec ces bonnes idées sous-exploitées, Breed est une déception. Je comprends maintenant pourquoi le soft est annoncé à environ 40 euros en magasin. Si le jeu était sorti deux ans plus tôt ou allez, même six mois avant, on aurait peut-être pu accrocher. Mais là, c'est trop tard,

non seulement la concurrence est déjà tranquillement installée mais en plus, les choses se sont accélérées avec l'arrivée de Far Cry et d'UT 2004 qui ont placé la barre encore plus haut. Trop haute pour Breed, en tout cas.

Blutch



Les coéquipiers ramassent d'eux-mêmes les armes adverses quand ils sont à court de munitions.

### En Deux Mots

TROIS ANS D'ATTENTE POUR ÇA ? JE PENSE QUE CEUX QUI SONT PLUS DÉÇUS QUE MOI DOIVENT ÊTRE LES DÉVELOPPEURS. LEUR PRODUIT AURAIT EU UN POINT DE PLUS L'ANNÉE DERNIÈRE. BREED N'EST AU FINAL QU'UN VULGAIRE FPS FUTURISTE QUI LAISSE UN CHQÛA PLUS DE LIBERTÉ DE MOUVEMENT QUE LA PLUPART DES AUTRES JEUX D'ACTION. LE MOTEUR GRAPHIQUE AFFICHE QUELQUES COINS SYMPAS, MAIS POUR LE RESTE, C'EST ULTRA-CONVENTIONNEL ET DÉNUÉ DE CONTENU TANT PAR LA FORME QUE PAR LE FOND.

- Les décors, mignons et destructibles
- La liberté de mouvement
- Environ 40 euros (mais c'est pas donné qusd même)
- Contenu meigrichon
- Musiques insipides
- Multijoueur squelettique

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



**G**ros stress chez les fans d'Anno 1503 qui viennent d'apprendre que le patch multijoueur, attendu depuis si longtemps, ne verra finalement jamais le jour et qui en plus attendent depuis novembre que l'extension de leur jeu favori soit distribuée en dehors d'Allemagne. C'est bon les gars, on respire : elle arrive enfin ! Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de gestion à la Colonization, dans lequel on prend pied sur les rivages inconnus du Nouveau Monde pour y établir une colonie sinon prospère, du moins viable. Beaucoup moins militariste et nationaliste que l'ancêtre pondu à l'époque par Sid Meier, Anno 1503 se focalise essentiellement sur le développement économique durable et le commerce local, sans trop accabler le joueur de raids d'indiens hostiles, de taxes royales ou de guerres européennes. Au lieu de jouer au cow-boy, il s'agit plutôt de chouchouter ses habitants, faire

du social, résoudre les problèmes d'urbanisme et maintenir un budget équilibré. Y aurait-il comme des divergences culturelles entre les développeurs allemands et étasuniens ? Bref. L'add-on propose trois nouvelles campagnes libres sans fin, permettant d'édifier un empire de A à Z avec des conditions de départ variables. Vu la taille des cartes, ça permet déjà de s'amuser un bon paquet d'heures, mais le principal intérêt réside dans la douzaine de nouvelles missions.

### Bonjour, je recherche les Cités d'Or

On trouve un peu de tout, du jeu de piste pour dénicher le trésor perdu d'une civilisation oubliée jusqu'au conflit armé de bonne envergure, en passant par le génocide de quelques tribus inopportunes qui squattent nos ressources. C'est vrai quoi, ils sont marrants cinq minutes ces autochtones avec leurs

Plutôt que d'envoyer un navire rival par le fond avec sa cargaison, on peut maintenant le prendre à l'abordage et le conserver comme prise de guerre.



# Anno 1503 : Trésors, Monstres & Pirates

COMPTABILITÉ INSULAIRE ET COUPS DE SABRE



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM,

CARTE GRAPHIQUE 16 Mo

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR SUNFLOWERS ET MAXDESIGN/

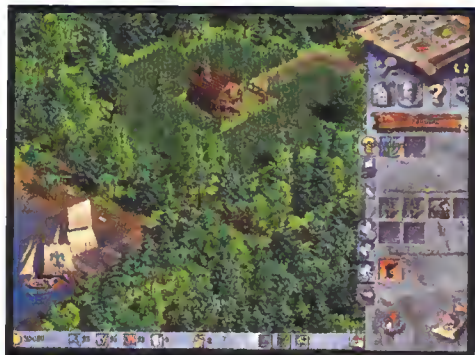
ALLEMAGNE ET AUTRICHE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

YOHOO ET UNE BOUTEILLE  
DE RHUM ! EN ROUTE POUR  
LE NOUVEAU

MONDE, MOUSSAILLONS !  
AU PROGRAMME : VOGUER SUR LES  
SEPT MERS, PILLER DE RICHES  
GALIONS, DÉCOUVRIR DES TRÉSORS  
ET AFFRONTER DES MONSTRES !  
PRÉVOIR AUSSI DE L'ASPIRINE  
ET DU CALCUL MENTAL.

Le commerce de ces petites feuilles vertes est illégal mais hautement lucratif.



### Un peu de technique

Pas de surprises techniquement, ça reste de la 2D pourrie avec des angles de vue peu pratiques et une interface encore largement perfectible. L'avantage, c'est que ça tourne sans souffrir sur les vieilles casseroles.

pyramides zarbies, leurs tentes poilues et leurs poteaux de torture, mais ils seraient plus à leur place à trimer au fond de mes mines d'argent. Plus pacifique, une des missions propose de faire la contrebande du chanvre, une matière première indispensable pour la confection de cordages et qui a été inexplicablement bannie dans certaines cités... Des surprises grandes et petites viennent parfois troubler ce Sim City pour conquistadors : des révoltes populaires, ou des créatures agressives qui tuent les explorateurs imprudents (saloperie d'araignée géante). On va aussi enfin comprendre pourquoi ces crétins d'indiens arriérés ont baptisé le site de ma principale colonie « la terrifiante montagne de feu qui tremble et crache la mort ». Je déteste ces vieilles superstitions, surtout quand elles ont raison. Dans les améliorations du gameplay, on remarque de nouveaux bâtiments pour faire joli mais pas de nouvelles ressources, une meilleure gestion des entrepôts et un écran de statistique pour mieux gérer ses stocks et chaînes de production. Rassurez-vous amis puristes, le résultat reste quand même suffisamment obscur pour réserver le jeu à haut niveau à une élite de comptables maniaques nés avec un petit crayon vissé sur l'oreille. La possibilité de semer les champs automatiquement est aussi la bienvenue, planter un par un des millions de choux-fleurs devenant fastidieux à la longue.

Atomic



### En Deux Mots

RIEN DE VRAIMENT EXALTANT, MAIS QUAND MÊME DE OUOI PROLONGER L'INTÉRÊT D'UN JEU TECHNIQUEMENT OBSOLETE MAIS AU GAMEPLAY PASSIONNANT. SI VOUS VOULIEZ UN « SIM DOM-TOM » PETIT BUDGET AVEC UNE GROSSE DURÉE DE VIE, NE CHERCHEZ PAS PLUS LOIN.

- Patron ? La même chose s'il vous plaît !
- Mniement un peu amélioré
- Visibilité approximative
- Le cliquer-glisser ? Moi pas connaître

3

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT



ESPÈCE EN VOIE DE DISPARITION  
DEPUIS QUELQUE TEMPS,  
LES JEUX D'AVENTURE SE FONT  
PLUS RARES QUE LES PANDAS ET  
SE DÉVELOPPENT TRÈS MAL EN  
CAPTIVITÉ. CAP AU NORD POUR  
VISITER LA LIBERTÉ DES STEPPES  
DE SYBERIA ET VOIR SI LE CLIMAT  
LUI RÉUSSIT. PENSEZ À PRENDRE  
UNE DOUDOUNE ET DES MOUFLES,  
ÇA CAILLE.

# Syberia II

AVENTURE FÉERIQUE



L'énigme de l'avion, un des moments les plus désœuvrants du jeu.



Kate se fera quelques trips avec une herbe locale pour retrouver de vieux souvenirs.



CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo  
DE RAM, CARTE 3D 16 Mo  
ÉDITEUR MICROÏDS  
DÉVELOPPEUR MICROÏDS FRANCE  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

**d**ans Syberia premier du nom, l'histoire s'arrête au moment où l'héroïne, Kate Walker, plaque sa vie d'employée de bureau pour suivre un vieil homme à la poursuite d'une chimère. Il rêve de rejoindre Syberia, une île mythique perdue en Sibérie sur laquelle vivraient encore des mammouths. Chacun son trip hein, moi je voulais faire petit rat de l'opéra quand j'étais enfant. C'était avant que mon entourage ne me fasse remarquer que je ne suis pas taillé pour porter le tutu. Bref. Aux côtés de Kate, jeune aventurière au cœur d'or, on retrouve Hans Voralberg, vieillard inventeur d'un train à ressorts (qui servira d'ailleurs au déplacement de l'équipe) et d'Oscar, droïde-pilote aussi pénible et pétiochard que C-3PO. Les personnages sont attachants et on est vite pris dans l'univers féerique créé par Benoît Sokal (à qui l'on doit le premier opus et L'amerzone). Fermez les yeux sur les impossibilités techniques et laissez-vous emporter dans ce monde peuplé de mécanismes et d'automates qui ne dépareilleraient pas dans « Edward aux mains d'argent » de Tim Burton. Pour vous plonger encore plus dans l'ambiance, des cinématiques de qualité se déclencheront pour mettre en scène les moments les plus mouvementés. Les graphismes des différents

lieux sont plus splendides les uns que les autres et certains sont de véritables petits chefs-d'œuvre de finition, comme le magasin où on retrouve au sol les marques laissées par la jambe de bois du tenancier.

## Mais pourquoi ?

L'interface dans le plus pur style point&click est très simple et dépouillée : votre curseur change de forme quand il passe sur un élément utile avec lequel il est possible d'interagir (examiner, parler, prendre). Contrairement à nombre de jeux d'aventure, rien n'est prévu pour vous faire partir sur de fausses pistes et tous les rares objets que vous ramassez sont utiles à un moment ou un autre. Un peu à la façon d'une bande dessinée, on passe d'énigme en énigme de la même manière que l'on saute d'une case à une autre (notamment parce qu'on ne peut pas faire autrement). Généralement assez simples ou assez logiques à résoudre, il arrive malgré tout que certains de ces puzzles mettent la patience du joueur à rude épreuve. L'énigme de l'avion écrasé en est le meilleur exemple. Vous venez d'assister au crash de l'appareil, le pilote est accroché à un arbre par son parachute. Endormi, son casque l'empêche de vous entendre. En regardant dans le cockpit à proximité, vous constatez que le tableau de bord comporte une dizaine de boutons sans indications, ainsi qu'un récepteur radio qui pourrait être fort utile avec l'émetteur repéré plus tôt. Vous devrez d'abord trouver comment l'allumer, puis la bonne combinaison des divers boutons pour afficher



L'inventaire très sommaire ne permet pas de combiner des objets. Autant de possibilités dont on doit se passer.



Salut les gars, je cherche un Yeti avec une grosse massue.





**Si vous voulez pêcher du saumon orange, prenez le petit appât marron en haut à droite (censé évoquer une grenouille verte) et tentez la zone de pêche la plus à droite.**

les deux paires de chiffres correspondant à la fréquence. Le tout, au hasard, en cliquant çà et là jusqu'à ce que la chance vous sourie. Pire, certains des indices donnés sont approximatifs (voir Tips Jeu) et certaines énigmes requièrent, pour les résoudre, une culture générale impressionnante.

## Et ce n'est pas tout

Pénible également, le va-et-vient entre différents écrans.

Par exemple, vous rencontrez une fillette qui vous apprend que son père retourne à l'usine tous les soirs. En discutant avec ce dernier, vous pressentez qu'il faut le faire partir pour pouvoir avancer dans le jeu. Seul élément utile du décor : l'horloge située près de lui. Après l'avoir retournée dans tous les sens, vous sentez qu'il faut retourner voir la fillette, qui vous apprend l'heure du départ du paternel. C'est reparti pour traverser les dix écrans qui, hormis leur beauté inhérente, ne sont caractérisés que par le vide qui les habitent. Connaissant l'heure, vous trouvez le mécanisme de l'alarme et faites partir le père qui laisse alors la clé de la porte dont vous avez besoin pour progresser (clé dont aucune mention n'a été faite avant, soit dit en passant). Hormis ces passages frustrants, Syberia II est l'occasion de se replonger dans le jeu d'aventure. Non pas comme dans un titre rigoureux à la Monkey Island ou Lesuire Suit Larry mais plutôt comme une expérience visuelle née d'un habile mélange de bande dessinée, de film d'animation, de puzzle et d'aventure.

Bishop



Se déroulant en beau milieu de la Sibérie, les décors sont très sylvestres.



Hey Manu ! Tu descends ?



## Un peu de technique

Des écrans statiques à foison, égayés par quelques animations ou personnages en 3D, rien qui puisse effrayer un PC bas de gamme. Seul l'antialiasing nécessitera un surcroît de puissance. Les musiques, souvent magnifiques, renforcent l'ambiance omniprésente. Quel dommage qu'elles soient aussi rares. Les voix sont de bonne qualité et il est regrettable que les dialogues ne servent qu'à la narration ou à donner des indices.

## En Deux Mots

SYBERIA II N'EST PAS UN JEU D'AVENTURE PUR ET DUR, C'EST UNE HISTOIRE SCÉNARISÉE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS. LES GRAPHISMES SONT MERVEILLEUX ET L'AMBIANCE ENCHANTERESSE. LE SCÉNARIO CONNAÎT MALHEUREUSEMENT DES LENTEURS ET LA RÉALISATION OBLIGE LE JOUEUR À SE TAPER DES VA-ET-VIENT EXASPÉRANTS ENTRE LES DIFFÉRENTS LIEUX, SANS QUE CELA SERVE L'INTRIGUE. SYBERIA II NE RAVIRA PAS LES FANS DE LA GRANDE ÉPOQUE LUCAS/SIERRA, TOUT AU PLUS CEUX DU PREMIER ÉPISODE EN QUÊTE DE RÊVES OU LES JOUEURS EN MANQUE DE POINT & CLICK.

- Ambiance magique
- Graphismes somptueux
- Les touches sur le gameplay
- Certaines énigmes illogiques

6

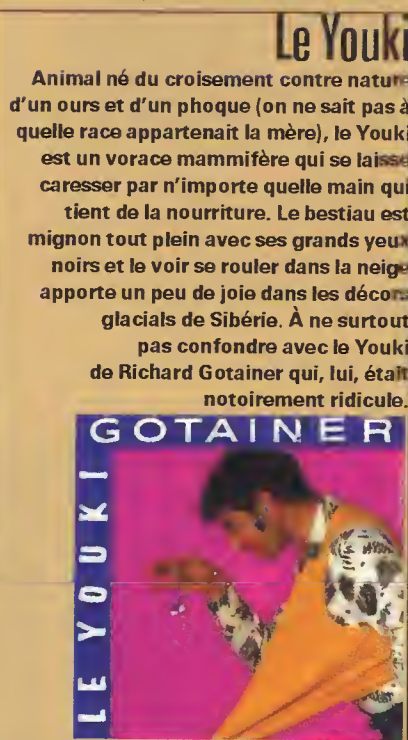
TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT

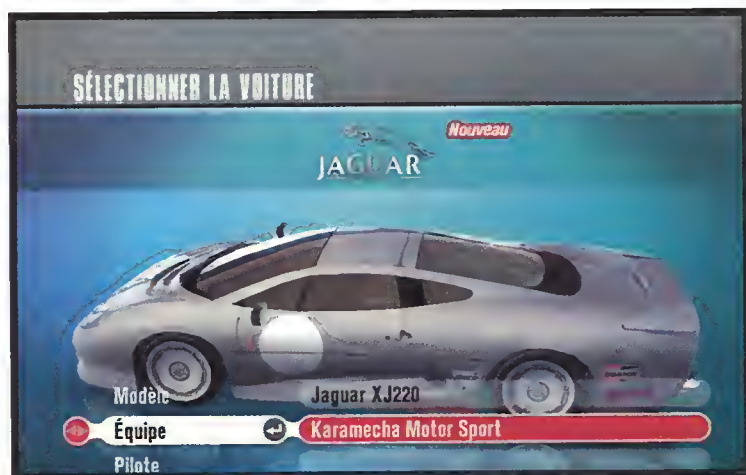




# Toca Race Driver 2 : The Ultimate Racing Simulator

C O U R S E S D E T O U R I N G C A R

APRÈS AVOIR CONVAINCU CINQ MILLIONS DE PERSONNES DE DÉGAINER LEUR CARTE BLEUE, LA GRANDE SAGA DES TOCA CONTINUE SUR SA FOLLE LANCÉE. PAS ÉTONNANT DONC DE VOIR ARRIVER CETTE NOUVELLE MISE À J... HEU, CE NOUVEAU VOLET. MAIS SUR CE CRÉNEAU ULTRA PAS CONCURRENTIEL, RESTE ENCORE À VOIR SI RACE DRIVER 2 PARVIENDRA À S'IMPOSER FACE À SON PRINCIPAL RIVAL : RACE DRIVER PREMIER DU NOM. SUSPENS...



Maintenant, je sais que j'ai raison d'économiser... Un jour, tu seras mienne !



Et moi qui me demandais pourquoi j'avais du mal à tenir la route.

**C**omme son nom ne l'indique pas, Toca Race Driver 2 est le quatrième opus de la série made in Codemasters. Déjà, avec les épisodes précédents, les développeurs british nous avaient habitués à un certain niveau de qualité, mais le troisième volet sorti l'année dernière avait refroidi pas mal de monde avec sa conduite laxiste et son mode Carrière très controversé. Alors autant lâcher le morceau tout de suite : voilà, le pilotage est encore beaucoup trop clément avec les fous du volant pour prétendre à un quelconque titre de simulateur. Désolé de casser l'ambiance, mais c'est comme ça. Pourtant, la bêta nous laissait espérer une conduite plutôt ardue (sans parler du sous-titre honteusement prétentieux). Bon, je vous rassure tout de suite, le laxisme imputable au pilotage n'enlève rien à la qualité intrinsèque du gameplay, mais les amateurs de Grand Prix Legends et compagnie devront continuer à se serrer la ceinture pour une durée encore indéterminée.

## Le seigneur des tonneaux

Le mode Carrière a été repris et légèrement amélioré. L'histoire est toujours aussi mielleuse mais l'ensemble est bien rythmé. Pourtant, ne vous faites pas d'illusion, si vous n'avez pas accroché sur Race Driver, il y a peu de chance pour que vous soyez scotché par ces nouvelles aventures... À part ça, on a droit aux classiques modes Course Simple ou Contre la montre, ainsi qu'à un mode Deux Joueurs sur écran splitté, qui vous donnera l'envie pressante d'acheter un deuxième PC et un câble réseau. En tout, c'est 58 tracés qui se cachent parmi 33 championnats. On peut donc aller râper de la gomme sur les authentiques circuits de Laguna Seca, Road America ou Donington Park, de Miami à Tokyo. En résumé, du bon contenu, mais rien qui soit suffisamment bluffant pour inverser le continuum espace-temps.

TOUT PUBLIC	INTERNET 12	LOCAL 12 IP/IPX
CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 256 Mo, GeForce 3		
ÉDITEUR CODEMASTERS		
DÉVELOPPEUR CODEMASTERS/GRANDE-BRETAGNE		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		





# L'ambiance des compétitions de Touring Car est très présente.

## Les deux tours

Le gros atout de Toca RD 2, c'est le nombre de véhicules disponibles. Ce nouvel add... (mince, décidément), ce nouvel opus fournit une batterie impressionnante de 35 voitures en tout genre. Enfin quand je dis voitures, ça dépend des cas. Piloter un monster truck, ça n'offre pas les mêmes sensations qu'une Mitsubishi 3000 GT ou qu'une Holden Commodore (l'Amiga vaincra !). Conduire un gros camion, c'est réellement triplant. On a l'impression d'être un camionneur d'élite, surtout quand on s'applique un minimum, car on est obligé de se concentrer sur la manière d'appréhender les courbes plutôt que d'appuyer sur le champignon comme un décérébré. On peut également piloter des Aston Martin, des Jaguar, des Formula Ford ou encore des pick-up, mais attention, n'oubliez pas qu'il faut d'abord s'armer d'une patience sans bornes pour débloquer une majorité d'entre elles en mode Carrière. Quoi qu'il en soit, Toca est à ma connaissance le seul jeu de voiture qui propose un tel panel de montures mécaniques si différentes les unes des autres. Le plus beau dans tout ça, c'est que le gameplay change radicalement en fonction du véhicule. Passer d'un veau qui met trois plombes à monter en vitesse à une Koenig qui avale le bitume à la vitesse du son, ça demande un minimum d'adaptation et ça augmente considérablement la durée de vie du soft au passage.

## Le départ du roi

Lorsque je suis allé faire un petit tour du côté de chez Codemasters en février dernier, j'avais déjà eu l'occasion d'appréhender l'excellence du gameplay avec un bon volant coincé entre les mains. Pour la version finale, les développeurs ont pris la bonne initiative de ne rien toucher, les bolides sont donc toujours aussi agréables à piloter, même au clavier. On enchaîne les courses en essayant d'utiliser au mieux l'aspiration des virages, on joue des coudes pour arriver à se frayer un chemin parmi les concurrents et il faut en permanence chercher

## Un peu de technique

Pas d'hésitations, on balance la sauce. En 1280x1024 avec tous les détails à bloc (reflets, textures, distance d'affichage...), on ne perd pas l'ombre d'un fps, du moment qu'on laisse le filtrage anisotrope tranquille... et qu'on possède une Radeon 9600 Pro... et un 2 GHz aussi, avec 512 Mo de RAM. Bon mais enfin quand même, avec ce genre de machine, c'est fluide et on est bien content de s'apercevoir que certains développeurs savent optimiser leur soft un minimum pour le matos du joueur moyen.

Cette course est une des plus intenses. Le tracé regorge de virages perfides, la largeur du bitume pousse à la provocation et les bagnoles sont des Aston Martin Coupé. Tout pour être heureux.



Les cinématiques du mode Carrière sont bien fichues et tout se passe à travers les yeux du personnage principal.



Attention, exercice difficile : trouvez le seul personnage qui n'a pas été copié/collé dans le public.



Certains circuits sont particulièrement réussis. Là, le revêtement de la route est couvert d'une texture ultra-détaillée et réaliste, sublimée par les reflets du soleil. Mais ça reste trop rare.

les meilleurs placements sur le tracé des circuits pour prendre un maximum de vitesse. Croyez-moi, les courses sont intenses et le nombre de concurrents présents sur chaque circuit (de dix à vingt en général) permet des dépassements en pagaille, à grand coup de portière et de pare-chocs. Si vous avez déjà eu la chance inouïe, comme moi, de regarder ce genre de course sur Eurosport, vous verrez qu'on ressent vraiment le rythme soutenu omniprésent lors des vraies compétitions de Touring Car.

## Tonnerre Mécanique

À peu près comme pour Colin 04, dans Race Driver 2, les collisions font joyeusement voler la tôle, les vitres partent en morceaux au moindre choc et on peut terminer la course dans le bac à sable avec deux pneus en moins. C'est un bon point pour ce Toca nouveau cru, même si la carrosserie des voitures a une sale tendance à prendre toujours la même forme lorsqu'elle se retrouve chiffonnée. En ce qui concerne l'I.A. des concurrents, elle n'est jamais ridicule. Les pilotes adverses se comportent comme des pros, quoiqu'un peu trop loyaux à mon goût. En fait, j'aurais bien aimé ne pas être le seul à être pris de pulsions sournaises dans les dépassements à grande vitesse. Côté son, les bruitages sont impeccables et le coach qui gueule dans la radio en mode Carrière pour nous donner des conseils crachote de manière très convaincante. Bref, sans atteindre les prouesses de Colin 04, l'environnement sonore n'a clairement pas été bâclé.



Ça mes amis, c'est leur « Terminal Damage Engine » en action, qui permet les déformations des véhicules. Quel dommage que la tôle prenne toujours les mêmes plis !



Ah, là, je reconnais bien le circuit d'Adelaide... Chui vraiment trop fort.

## Ralliez-vous à la même cause

Toca Race Driver 2 propose deux ou trois championnats uniquement dédiés aux courses de rallye. Sérieusement, ces compétitions frisent le ridicule : la voiture glisse comme si elle était montée sur des aérogelisseurs lubrifiés et le frein classique n'a quasiment aucun effet, tout ça pour pousser le joueur à tirer comme un branquignol sur le frein à main. C'est consternant et c'est un manque de respect total au reste du soft qui bénéficie pourtant d'un modèle de conduite remarquable. Apparemment, les développeurs de Toca RD 2 n'étaient pas au courant que leurs collègues du bureau juste à côté travaillaient déjà sur Colin 05, parce que sinon, ils seraient allés leur demander un petit coup de main... Et en plus, ils sont en open space, je les ai vus !



## Conduire un gros camion, c'est réellement tripant.

### Un tour de force

Ah, venons-en à la réalisation. C'est qu'il est problématique, ce Toca. Autant je trouvais la bêta prometteuse, autant j'ai été déçu par cette version finale. Je m'explique. D'un côté, la modélisation et le rendu des bagnoles sont irréprochables, pas de doutes là-dessus. Mais à l'inverse, certains circuits sont assez insultants pour nos chips graphiques. Et je ne parle pas que des décors souvent insipides, mais aussi des effets environnants – excepté les reflets du soleil. Par exemple, sur le circuit des 4x4, la pluie qui fait semblant de tomber est d'un ridicule à toute épreuve. Dans le même genre, le public qui est composé de trois bitmaps copiés/collés sur tout le long de la route est tristement poilant. Certaines courses sont heureusement bien réussies, mais au final, l'aspect



Inutile de s'arrêter aux stands pour les réparations. Si vous avez un pneu en moins ou la direction en morceaux, appuyez plutôt sur Echap pour recommencer la course, vous perdrez moins de temps.

### En Deux Mots

JE RESTE CIRCONSPÉCT VIS-À-VIS DE TOCA RACE DRIVER 2. D'UN CÔTÉ, LE GAMEPLAY EST EN BÉTON ARMÉ ET LES SENSATIONS SONT BIEN AU RENDEZ-VOUS, MAIS DE L'AUTRE, L'ASPECT GÉNÉRAL DU SOFT EST EN-DEÇÀ DE CE QUE J'ESPÉRAIS. SI CERTAINS CIRCUITS SONT RÉUSSIS, D'AUTRES ONT ÉTÉ BÂCLÉS SANS PITIÉ. HEUREUSEMENT, LA VARIÉTÉ DES VOITURES ET L'INTENSITÉ DES COURSES NOUS RAPPELLENT QUE LE SOFT RESTE PASSIONNANT À JOUER. COUP DE BOL, C'EST LE PRINCIPAL.

- ✦ L'intensité des courses et des dépassements
- ✦ Des véhicules bien modélisés comme s'il en pleuvait
- ✦ Une voiture, c'est fragile
- ✦ Les circuits souvent vides et laids
- ✦ Le mode Carrière trop contraignant
- ✦ Les courses de rallye : ah ah ah

7

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

8

INTÉRÊT

global du soft est un tantinet décevant. Pour preuve, les replays sont très quelconques et ne mettent pas en valeur les bolides comme dans un Gran Turismo par exemple. Dommage. Toujours au chapitre des défauts, le rétro n'a pas été implémenté en vue interne. J'aurais également apprécié qu'on puisse lancer des courses avec plusieurs types de véhicules en même temps, mais c'est impossible... Bon hein, pas de panique, Toca RD 2 reste un excellent jeu de bagnoles. Les véhicules sont nombreux, les circuits restent agréables à jouer et les courses débordent d'une intensité folle, notamment grâce à la gestion des dégâts. Mais franchement, je reste perplexe par rapport à l'aspect artistique du soft, qui n'a rien de comparable avec son copain le Colin. Pour un titre de cette classe, la pilule a franchement du mal à passer. Z'ont du bol qu'il soit tip-top leur gameplay, parce que sinon, c'était 50 euros d'amende et 1 point en moins sur la note finale.

Blutch



 TOUT PUBLIC
  8 INTERNET
  8 LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,  
 CARTE GRAPHIQUE 32 Mo  
 ÉDITEUR SIERRA STUDIOS  
 DÉVELOPPEUR IMPRESSIONS GAMES/ÉTATS-UNIS  
 TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

**L**ords of the Realm 3 est un petit jeu de stratégie temps réel dans lequel on envoie des bandes de soudards couper quelques aristocrates en rondelles pour leur piquer leurs châteaux. Les nobliaux en question refusent généralement de se laisser faire, ce qui entraîne plein de petites complications diverses, du genre Guerre de Cent Ans. Je n'ai personnellement rien contre les guerres, au contraire, mais ce genre de divertissement populaire implique quand même un minimum d'organisation pour ne pas tourner court et décevoir tout le monde. Il faut de plus que ça reste très simple, parce que toute la logistique doit être assurée par des grosses brutes analphabètes et par des fins de race au sang bleu délayé par des générations de mariages entre cousins. Heureusement, le système féodal a été inventé précisément pour faciliter tout ça. En tant que chef suprême, vous vous limitez à propulser vos sbires favoris à la tête de quelques lopins de terre et à les laisser se débrouiller seuls pour y produire des soldats, de l'or et de la bouffe. On peut orienter plus ou moins leur production, mais une bonne maîtrise des additions permet rapidement de trouver l'équilibre optimal, il n'y a donc pas lieu de se creuser la tête. On peut aussi offrir des parcelles à l'Église pour que des curés viennent y faire leurs trucs magiques et construire des cathédrales, mais je n'ai pas compris l'intérêt. En principe, la superstition et l'obscurantisme ont leur importance dans le jeu, mais à part une ou deux croisades pour éradiquer l'hérésie albigeoise, je n'ai rien remarqué de spécial.

**De Crécy à Azincourt en passant par Poitiers, vous pourrez revoir quelques-unes des déroutes françaises les plus humiliantes.**



#### Un peu de technique

À part quelques accès disque légèrement interminables, le jeu devrait tourner sans mal sur une machine d'il y a deux ou trois ans.



Pendant que les cavaliers essaient d'enfoncer la porte et qu'une tour de siège approche, les défenseurs tournent mystérieusement en rond dans la cour...

# Lords of the Realm 3

CHICANERIES ENTRE VOISINS

CONSTRUIRE UN TRÈS BEAU CHÂTEAU ET FRACASSER CEUX DES AUTRES EST PEUT-ÊTRE CE QU'ON PEUT FAIRE DE PLUS FUN SUR UNE PLAGE QUAND ON A HUIT ANS. C'ÉTAIT ÉGALEMENT VRAI POUR LES ROIS DU MOYEN-ÂGE, ÇA DEMANDAIT JUSTE UN PEU PLUS DE TECHNIQUE.

#### Un jeu vite chouan

Sur le plan stratégique, il s'agit essentiellement de regrouper vos armées puis d'écraser les petits paquets ennemis séparément. Parfois, il faut aussi assiéger leurs châteaux plus vite qu'ils ne prennent les vôtres. La principale difficulté consiste à affronter l'interface, retrouver ses troupes éparpillées sur la carte n'étant pas une mince affaire. Comme il est impossible de faire pause et que plusieurs batailles peuvent se dérouler simultanément, il ne s'agit pas de faire dans la finesse ou de perdre du temps à réfléchir à ce qu'on fait. On peut choisir de laisser l'I.A. gérer seule les batailles ou bien zoomer et diriger soi-même les combats tactiques. On se demande bien pourquoi on le ferait, il ne s'agit que d'une bouillie de pixels sans intérêt. On peut parfaitement gagner sans jamais se préoccuper de savoir si ses troupes sont des piquiers, des arbalétriers, des chevaliers teutoniques ou des paysans armés de fourches. Leur disposition sur le champ de bataille n'a pas plus d'importance. À titre de démonstration, le jeu inclut toute une série de batailles célèbres, qu'on gagne en moins de cinq minutes en envoyant toute la troupe à l'attaque au hasard. Les prises de châteaux forts sont du même tonneau : de loin, ça semble pas mal, avec catapultes et tours d'assaut, mais en pratique, on s'aperçoit vite que les défenseurs sont trop bêtes pour défendre le bon mur. Malgré ses petits graphismes 3D sympas (mais peu lisibles) et une ambiance sonore passable, LotR3 est vraiment trop simpliste pour retenir l'attention des joueurs confirmés. À réserver aux enfants ou pour passer le temps sans réfléchir.



C'est quand même un peu confus.

#### En Deux Mots

FACILE D'ACCÈS ET PAS TROP MOCHE, LOTR3 EST HÉLAS BEAUCOUP TROP SIMPLE ET RÉPÉTITIF POUR QU'ON S'Y INTÉRESSE. MEDIEVAL : TOTAL WAR, LA RÉFÉRENCE, N'A VRAIMENT RIEN À CRAINDRE.

- Le prix, seulement 20 euros
- Très facile d'accès
- On fait très vite le tour
- Gestion confuse à cause de l'interface
- Beaucoup de détails jolis mais totalement superflus

3

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT

Atomic





L'arbitre n'hésite pas à agresser les joueurs avec ses cartons jaunes.

#### Un peu de technique

Le moteur de FIFA 2004 a tendance à ramer un peu si on pousse sur la résolution. Avec une Radeon 9600 Pro, quelques saccades venaient déjà casser l'ambiance en 1024x768 32 bits, avec les options graphiques en qualité haute. Donc méfiance si vous êtes à la traîne niveau hardware.

**P**as de doutes, dès les premiers échanges de balle en mode Match Direct, on est bien en présence d'un FIFA 2004 à peine remodelé. Après un rapide coup d'œil dans les menus, on remarque la présence de quelques modes de jeu inédits qui se planquent par-ci par-là, comme le mode UEFA Euro 2004 (ça, c'est un nom original), qui est un genre de mode Carrière où on joue les matchs de l'Euro les uns après les autres. Bien sûr, si on est lassé de disputer les rencontres officielles, on peut toujours aller se dégourdir les jambes en match amical histoire de changer d'air, pour reprendre ensuite le tournoi bon pied bon œil.

#### Allez les bluffs

En dehors de ça, on trouve un mode Scénarisation très rafraîchissant, où il s'agit de créer une situation précise puis de prendre le match en route. C'est comme à la récré, on invente une histoire et on



TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo de RAM,  
GeForce 3, PADDLE CONSEILLÉ  
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS  
DÉVELOPPEUR EA SPORTS/CANADA  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**



# UEFA Euro 2004 Portugal

SIX MOIS APRÈS LA SORTIE F I F A 2 0 0 4 P A T C H É

DE FIFA 2004, EA SPORTS N'A PAS  
PU S'EMPÊCHER DE DÉVELOPPER  
UNE NOUVELLE VERSION. C'EST  
PLUS FORT QU'EUX, ILS NE  
PEUVENT PAS SE RETENIR,  
SURTOUT QUE CETTE FOIS, L'EURO  
CONSTITUE UN PRÉTEXTE EN OR  
MASSIF. ALORS ALLEZ, ON FAIT UN  
EFFORT, ON LAISSE PES3 DEUX  
SECONDES ET ON S'Y MET

Le nouveau ballon Adidas sans coutures est bien sûr de la partie.



y croit : « On dirait qu'on était la France contre l'Angleterre, qu'on avait déjà pris deux cartons rouges et qu'il restait cinq minutes à jouer, d'accord ? » Ah oui, on peut aussi jouer un « Match de rêve » en composant sa modeste équipe à la carte, avec par exemple Kahn dans les cages, Nesta en défense, Beckham et Zizou au milieu et Vieri ou Henry en attaque. Mais à part ces petits détails – bien sympathiques au demeurant – la maniabilité n'a pas bronché. C'est plaisant, mais loin d'être aussi prenant que PES, avec un gameplay qui navigue toujours en eaux troubles, quelque part entre arcade et simu. Mais le vrai problème, c'est qu'en dehors des 51 équipes nationales et des joueurs sous licence, ben les clubs se sont fait la malle, Euro oblige. Du coup, c'est un peu léger... Au niveau de la réalisation, rien à signaler, c'est FIFA 2004 (deux mouvements de jambe en plus, peut-être ?). C'est assez joli et bien animé, comme d'hab. Je précise au passage que les chants des supporters sont admirablement retranscrits et que pour une fois, les commentaires audio ne sont pas ridicules. Alors voilà, vous savez à quoi vous en tenir : c'est un jeu de foot bien sympa, surtout si vous avez un ou deux potes pour jouer sur la même machine, mais si vous avez déjà FIFA 2004 ou PES 3, dormez tranquille.

Blutch



Regardez comme l'ombre des stades est admirablement projetée sur la pelouse !

#### En Deux Mots

VOILÀ UNE ÉNIÈME VERSION DE FIFA DÉPÊCHÉE EN URGENCE POUR L'EURO 2004. SANS ATTEINDRE LES DÉLICES DE PES 3, LE PLAISIR DE JEU EST AU RENDRE-VOUS MAIS ATTENTION, ÇA RESTE DU FIFA 2004 PRIVÉ DES CLUBS ET AVEC DES MODES DE JEU EN PLUS. EN GROS, C'EST UN BON ADD-ON DÉGUISE EN JEU ENTIER.

- Des modes de jeu inédits
- La licence officielle
- L'ambiance des stades
- C'est FIFA 2004, sans les clubs
- PES 3 est passé par là...

6

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT



MÉLANGER LE GENRE RTS  
ET RPG, ÇA DEMANDE  
DE L'AMBITION ET DU TRAVAIL.  
CHEZ REALITY PUMP, ON EST SYMPA  
ET DYNAMIQUE. MÊME PAS PEUR.  
ILS ONT PONDU KNIGHTSHIFT, UN  
JOLI PETIT JEU RIGOLO ET SIMPLE,  
C'EST VIVANT ET MIGNON TOUT  
PLEIN ET NOUS, ON S'ENNUIE...  
INCROYABLE CE QU'ON S'ENNUIE.



**CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,  
CARTE 3D 32 Mo**  
**ÉDITEUR DREAMCATCHER INTERACTIVE**  
**DÉVELOPPEUR REALITY PUMP/ALLEMAGNE**  
**TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**

Élagage à l'explosion magique ! On peut détruire  
pas mal d'objets dans le décor.



**K**nightsht, c'est trois campagnes solo mêlant gestion stratégique et missions aventureuses, plus un RTS multi avec cartes à l'appui et moult options de jeu, plus une grande épopée RPG, plus de l'humour pouet pouet tralala. Oui, Knightshift, c'est tout ça mes amis ! Admirez ce contenu : le prince John doit regagner son trône, libérer une princesse et tuer un dragon. Un cliché, ça va... John construit donc son village, crée des unités, défend des positions, attaque en groupe, recherche des artefacts, etc. Une seule ressource pour tout cela : le lait. Avec ça, on fait des constructeurs, des combattants, des magiciens et même les bâtiments et leurs upgrades. En multijoueur, les données sont les mêmes, avec des cartes pas si mal foutue. Chaque joueur consolide sa position avant de se mettre sur la gueule du voisin, en chopant des objets spéciaux au passage. Côté RPG, un personnage étoffé de quelques compétences (piège magique, berserk, force, mana,...) sera votre avatar. Tout commence par la disparition de Gallus le magicien, qu'il faut

# Knightshift

R T S / R P G L I G H T

élucider. Autre ajout pour ce mode : un inventaire sommaire et la possibilité de commercer. Du Diablo-like simpliste, en quelque sorte. Quel que soit votre choix de jeu, vous aurez à affronter des loups, des ours, des loups, des morts-vivants, des géants, des bêtes bizarres et des loups. Certains se battent à mort alors que d'autres s'enfuient avant de succomber (les loups, par exemple).

## L'humour allemand, c'est fascinant

En tout cas pour un joueur expérimenté comme Vouzémoi (Bertrand Vouzémoi, champion du monde de jeu vidéo). Remarquez, ce jeu pourra être tout à fait agréable pour le joueur occasionnel ou débutant. Il est presque facile de prise en main et le gameplay est correct malgré son côté répétitif assommant. Au pire, on se bat un peu avec la sélection des unités et leur contrôle. De toute façon, on ne peut pas faire grand-chose avec, à part les envoyer au massacre dans un grand rush que ne renierait pas le grand Cyd lui-même. Au moins, on parcourt le jeu dans un environnement enchanteur. Les décors sont bien foutus, avec les sons adéquats et pleins d'effets visuels ravissants. En revanche, de nombreuses étapes d'animation sont restées dans les cartons. Enfin, et cela m'a vraiment surpris, les voix sont parmi les meilleures que j'ai pu apprécier dans un jeu. Dommage que l'humour tant vanté par le marketing ne soit pas plus présent.

Knightshift, c'est tout ça et en même temps, c'est rien du tout.



Des archers, des lanciers, des sorcières, des chevaliers,... Et rien pour les gérer efficacement.

« Plutôt mourir que d'appeler du renfort... À l'aide ! », « Oh une jolie petite fleur. Oups je me trompe de scénario » ou encore « Eh vous, le type à la souris, aux secours ! » Ah là là, on rigole bien hein ! Ahem... Un peu plus de folie dans les dialogues, dans l'histoire et dans le contenu même, ça n'aurait pas fait de mal. Les blagues sur les belles-mères, ça va cinq minutes. Et les loups aussi.

Fumble

## Un peu de technique

Tous ces jolis effets, ça se mérite. La config minimum est de mon cru pour un jeu en détails moyens. Avec un peu plus de mémoire, une bonne carte 3D et un processeur qui tape dans les 1,8 GHz, vous pourrez jouer tout à fond en 1024x768 sans bobos. Sinon, la masse de bidules techniques que vous pouvez régler pour faire tourner le jeu est impressionnante. On aurait aimé autant de rigueur dans le gameplay.

## En Deux Mots

REALITY PUMP S'ATTAQUE AU RTS, AU RPG ET À LA COMÉDIE EN NOUS OFFRANT LE MINIMUM SYNDICAL À CHAQUE FOIS. BEL EFFORT, MAIS INSUFFISANT POUR LES VRAIS GAMERS. UN NOOB Y TROUVERA PEUT-ÊTRE DU PLAISIR.

- Kawai !! (c'est mignon)
- Interface complète
- RTS médiocre
- RPG médiocre
- Humour médiocre

**6**  
TECHNIQUE

**7**  
ARTISTIQUE

**5**  
INTÉRÊT





LA BETA-VERSION M'AVAIT LAISSÉ  
PEU D'ESPOIR, LE TEST ENFONCE  
LE CLOU : LE CINÉMA ET LE JEU  
VIDÉO NE SONT PAS ENCORE  
PRÊTS POUR FAIRE DES BÉBÉS  
ENSEMBLE. BAD BOYS 2, OU  
COMMENT UN TEST ANECDOTIQUE  
PEUT SE TRANSFORMER EN  
VÉRITABLE CAUCHEMAR.

**m**ike et Marcus sont deux flics à la cool : une caisse de rêve, des fringues MTV dernier cri, ils arpentent les rues de Miami en vidant sans vergogne des chargeurs entiers entre deux vannes bien senties. Bad Boys 2 est un jeu de tir à la troisième personne, inspiré du film éponyme, dans lequel vous aurez tour à tour le loisir d'incarner l'un des deux héros de l'histoire, dans leur combat contre un vilain trafiquant d'ecstasy. Premier bémol : les phases d'infiltration promises pour le personnage de Marcus sont totalement passées à la trappe. Le gameplay est donc identique, peu importe le protagoniste qu'on dirige : chaque niveau recèle un certain nombre de « points de couverture », des endroits clairement identifiés au sol, qui correspondent à autant de « planques » d'où vous pourrez allégrement arroser la vermine, sans trop risquer de vous faire exploser le buffet. Pour progresser, il suffit donc de repérer ce genre d'endroits bien au sec (pas trop difficile, la progression est linéaire), de s'y installer pépère, de mitrailler tout ce qui bouge, pour ensuite passer au suivant. Ça donne donc quinze niveaux sans variété, servis par un moteur 3D antédiluvien, rien de très engageant. Au pire, ça pourrait être un bon petit « shooter » sans prétention si I.A. n'était pas aussi crétine.

### Intelligence Absente

Et encore, quand je parle d'I.A., je suis gentil. Il s'agirait plutôt d'une longue succession de vagues déferlantes d'ennemis, scriptées jusqu'à la moelle, parfois de manière



Les images parlent d'elles-mêmes : à Miami, les flics sont de vrais pros.

# Bad Boys 2

P É T A R D S M O U I L L É S



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE 3D 32 Mo

ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR BLACK ELEMENT SOFTWARE/TCHÉQUIE

TEXTE ET VOIX EN V.O.

totalemt aberrante. Quand ils ne se tiennent pas devant vous, droits comme des « i », à vider stupidement leurs chargeurs sans prendre la peine de se mettre à couvert, vos adversaires se risquent parfois à de petites culbutes aussi inutiles que drôles, juste sous votre nez. Et quand ils se décident enfin à se planquer, ils le font avec une telle désinvolture que ça en devient ridicule (accroupi derrière un mur, avec la tête qui dépasse, par exemple). Du coup, on comprend assez vite que ça ne vaut pas la peine de perdre son temps à essayer de ruser, on fonce dans le tas, en martelant frénétiquement le bouton de tir. Et comme si cela ne suffisait pas, la maniabilité n'est pas en reste : les mouvements de caméra sont au mieux déroutants et gênent la plupart du temps la visée.

Il ne faut pas croire : testeur de jeux de vidéo, c'est un sacerdoce. Oui, parfois, c'est de la baballe : on joue à Far Cry avant tout le monde, on s'explode la tronche entre nous sur Pandora Tomorrow alors que vous n'avez encore droit qu'à trois pauvres screenshots. Et ça, c'est bien. Mais faites le calcul : si vous avez perdu cinq minutes à lire ce test, moi ce sont deux journées entières de ma vie que je ne récupérerai jamais. Alors, toujours envieux ?

Faskil

### Un peu de technique

Un bon lecteur DVD, un kit 5.1 avec des basses rutilantes, un voisin un peu sourd, un kilo de pop-corn, un sofa confortable et un neurone en état de marche : c'est tout ce dont vous aurez besoin pour profiter de Bad Boys 2, le film. Pour le jeu... euh... quel jeu ?



Encore un qui a séché les cours de furtivité.

### En Deux Mots

DIRE QUE BAD BOYS 2 EST UN JEU RATÉ RELÈVE DU DOUX EUPHÉMISME. C'EST CARRÉMENT UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE TRAUMATISANTE : I.A. INEXISTANTE, GAMEPLAY SCRIPTÉ ET OFFRANT AUTANT DE RYTHME QU'UN ÉPISODE DE DERRICK, MOTEUR DÉPASSÉ, BUGS, ETC. EN BREF : RIEN À SAUVER.

### Franchement ?

- Linéaire et répétitif
- Graphisme d'un autre âge
- Maniabilité délicate
- I.A. très malade

3

TECHNIQUE

3

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT



Pour épargner  
les populations civiles,  
les obusiers  
permettent des frappes  
presque chirurgicales.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM,

CARTE GRAPHIQUE 32 Mo

ÉDITEUR CDV

DÉVELOPPEUR NIVAL INTERACTIVE/RUSSIE

TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

FORMIDABLE, ENCORE UN JEU  
ARCADE/TACTIQUE SUR LA  
SECONDE GUERRE MONDIALE !  
COMME C'EST ORIGINAL ! MAIS  
CETTE SUITE PETIT BUDGET D'UNE  
DES RÉFÉRENCES DU GENRE  
NE MANQUE PAS DE CHARME.  
SURTOUT SI VOUS AIMEZ LES  
UNIFORMES À TÊTE DE MORT.

# Blitzkrieg : Burning Horizon

## Trois brouettes et un fusil à bouchon

Graphiquement  
Blitzkrieg fait vieillot  
puisqu'il n'a qu'une

pauvre vue 2D, impossible de zoomer ou changer l'angle. Mais s'il a une génération de retard il a aussi des atouts, comme la gestion des forces aériennes. Loin de se limiter à la simple reconnaissance photographique, le joueur doit déployer une couverture de chasseurs au-dessus de ses troupes et utiliser au mieux ses bombardiers pour frapper les positions fortifiées ennemies. On assiste à de furieuses batailles de chars, les bidasses se font massacrer à un rythme échevelé et des duels d'artillerie intenses cratèrisent le sol un peu partout. Les tirs de contre-batterie au-delà de l'horizon sont d'ailleurs très efficaces et la prudence est de mise avant de faire parler la poudre. Le maniement de l'infanterie est astucieux puisqu'on commande des squads entiers, qu'on peut disperser et reconstituer à volonté en cas de besoin. En revanche, la gestion du terrain et des lignes de vue est minimaliste. Quant au pathfinding, il est catastrophique. Les unités sont souvent coincées les unes dans les autres, elles font des détours mortels devant les canons ennemis juste pour le plaisir de me voir piquer une crise de nerf. J'ai même vu des soldats définitivement bloqués par des murs invisibles au milieu d'un désert plat comme la main. De façon générale, l'Intelligence Artificielle est minable et lourdement scriptée pour tenter de faire illusion. Du coup, on voit régulièrement des scènes pathétiques, comme ce sniper qui dégomme un par un une centaine de troupes totalement indifférents. L'ordinateur joue très mal, mais chercher la méthode la plus efficace pour le battre est assez amusant. Si vous aimez le genre, ne vous privez pas.

Atomic



Le blizzard norvégien, l'endroit rêvé pour expédier  
des parachutistes. Ou peut-être pas en fait.

## Un peu de technique

Les graphismes en 2D sont plutôt réussis et ne demandent évidemment pas une machine trop gourmande. Une config d'il y a deux ou trois ans devrait être amplement suffisante.

## En Deux Mots

MALGRÉ LES BELLES PROMESSES D'AMÉLIORATION DE L'I.A., L'ADVERSAIRE EST AUSSI RÉACTIF OU UNE HUITRE BOUILLIE ET SE REPOSE SURTOUT SUR SON ÉNORME SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE. IL FAUT DONC PROGRESSER PAR ESSAIS SUCCESSIFS JUSQU'À TROUVER LA SOLUTION PRÉVUE PAR LES CONCEPTEURS, CE QUI LAISSE PEU DE MARGE À LA CRÉATIVITÉ. LES AMATEURS DEVRAIENT CEPENDANT Y TROUVER LEUR BONHEUR, D'AUTANT PLUS QUE LE RAPPORT PRIX/DURÉE DE VIE EST TRÈS RENTABLE.

- Missions variées
- De 20 à 30 heures de durée de vie
- Pss cher, environ 25 euros
- Techniquement dépassé
- Pathfinding ridicule
- I.A. honteuse

4

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT





Il faut venir à bout de certains gros vaisseaux, tout seul. Comme David contre Goliath, voilà.



**CONFIG MINIMUM** CPU 700 MHz, 256 Mo de RAM,  
**CARTE GRAPHIQUE** DX9 32 Mo  
**ÉDITEUR** XICAT INTERACTIVE  
**DÉVELOPPEUR** LOST TOYS/GRANDE-BRETAGNE  
**TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS



**L'**Aquila est une sorte de tank futuriste bardé d'armes en tout genre et capable de se transformer en chasseur de combat. Vous êtes Hawk Winter, le pilote de cet engin. Votre mission, que vous avez acceptée parce que vous n'aviez pas franchement le choix, est de mettre un terme à la guerre qui oppose votre peuple, les Forseti, aux vilains Muspels. Ne cherchez pas une solution diplomatique dans ce jeu de shoot futuriste, vos généraux ont été très clairs sur la finalité de votre mission et c'est par la victoire totale que les affrontements doivent cesser. Les level designers ont tenté d'offrir des objectifs variés, mais on ressent une certaine monotonie au cours des trente missions proposées. La réussite de certaines d'entre elles influera sur le cours de l'histoire dans des proportions très réduites. Dommage, c'était pourtant une bonne idée. Les différents niveaux seront souvent remplis d'un grand nombre d'unités des deux camps, mais quasiment tout reposera sur vos petits bras musclés.

# Battle Engine Aquila

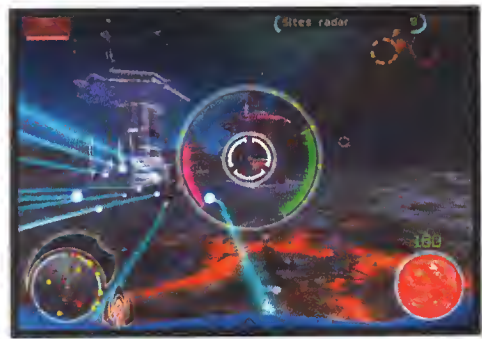
ACTION

SORTI DÉBUT 2003 SUR CONSOLE, PUIS SUR PC AUX ETATS-UNIS L'ANNÉE DERNIÈRE, BATTLE ENGINE AQUILA DÉBARQUE EN EUROPE AVEC SES GROSSES ARMES ÉNERGÉTIQUES. BIENVENUE DANS LE MONDE DU SHOOT FUTURISTE À PETIT PRIX.

## De l'action pure et dure

Le gameplay de Battle Engine Aquila est certes très basique mais correspond bien à l'esprit du jeu : « pan, pan, tue, tue ». On aurait malgré tout souhaité un peu plus de réalisme dans le pilotage de l'appareil (surtout en mode Vol) et une plus grande coordination de la part des diverses unités ennemies qui parsèment les champs de bataille. Malgré tout, la difficulté croissante offre quelques moments

de stress intense dans les passages les plus chauds. Les graphismes sont un poil à la ramasse (forcément, depuis Far Cry les repères ont évolué) malgré la mise à jour effectuée lors de la conversion vers le PC. Son et musique sont corrects et on saluera l'effort qui a été fait pour les voix françaises. Battle Engine Aquila ne restera pas dans les annales des jeux de shoot les plus prodigieux jamais réalisés mais il propose un vrai challenge assorti d'une durée de vie honorable. Son gameplay simpliste charmera probablement les joueurs en quête d'un défouloir à l'ergonomie consolesque et attentif à leur budget.



## Un peu de technique

Le passage du monde console à nos PC se fait presque sans problème et le jeu s'épanouit très bien avec un mélange clavier/souris. Mieux même qu'avec un joy-pad, puisque je n'ai pas réussi à le configurer correctement avec mon P880. Tout aussi étranges, les ralentissements occasionnels constatés sans raison apparente sur une machine confortable. D'où le presque...

## En Deux Mots

RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE AU PROGRAMME : GRAPHISMES MOYENS, GAMEPLAY BASIQUE, DURÉE DE VIE HONORABLE. NON, BATTLE ENGINE AQUILA NE PROPOSE RIEN OUI LUI PERMETTE DE SE DÉMARQUER DE NOMBRE D'AUTRES JEUX. CEPENDANT SI VOUS ÊTES EN QUÊTE D'UN JEU DE SHOOT À LA MENTALITÉ CONSOLE POUR MEUBLER VOS SOIRÉES, NE CHERCHEZ PAS PLUS LOIN.

- Une bonne dose d'action
- Son prix (moins de 30 euros)
- Un poil répétitif
- Rien de génial

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



Allez les gars, partez vous battre à ma place, moi j'en ai marre.

Bishop









Il est possible de modifier l'armement et l'armure de votre vaisseau. Opter pour un armement puissant pour faire du transport n'est pas la meilleure solution.

mal gérée, bref jusque-là, tout va bien, mais je ne sais toujours pas ce que je fais dans le coin. Le paysage désertique est strié de routes à perte de vue, peuplées de véhicules vaquant à leur occupation et si le moteur 3D est plutôt bien fichu, il est loin de laisser bouche bée. Des effets visuels plus détaillés auraient été les bienvenus. Ce ne sont pas quelques gouttes de pluie qui permettent de s'immerger dans un univers.

### Cyber SF pouic-pouic

Le problème d'A.I.M., ce sont les premières minutes (heures ?) de jeu. On se retrouve un peu trop livré à soi-même et l'absence d'un réel tutorial se fait sentir. Sans être réellement compliqué, le principe même de ce titre est suffisamment différent de ce que

Les phases d'action se résument souvent à faire face aux ennemis en tirant comme un bourrin.



QUI A DIT QUE LES JEUX VIDÉO ÉTAIENT UN LOISIR POUR JEUNES BOUTONNEUX AUX NEURONES DÉFAILLANTS ? PARCE QUE SI C'EST LE CAS, JE VEUX QU'ON ME DISE QUEL PUBLIC EST VISÉ PAR UN TITRE COMME A.I.M.

# A.I.M.

RPG / ACTION (SOI-DISANT)

**N**on, A.I.M. n'est pas une anagramme d'un célèbre groupe de RAP mais signifie Artificial Intelligence Machines. Quand Caf m'a tendu le CD de test en m'annonçant le titre du jeu, je me suis dit que j'étais mal barré. Et dans ce genre de cas, je n'aime pas avoir raison. Après une installation sans anicroches, me voilà aux commandes d'un engin situé au beau milieu de nulle part, sur une planète futuriste, en me demandant ce que je dois faire. Je lis en diagonale les quelques infos que l'on me donne en début de partie et je me retrouve à naviguer jusqu'à une base principale pour obtenir ma première mission. Le vaisseau se pilote plutôt bien, l'inertie est pas

Attirer ses ennemis dans les zones sécurisées est le meilleur moyen d'en venir à bout facilement. Les canons automatiques les réduiront en miettes.



l'on connaît pour mériter plus d'explications. Avec un peu de persévérance, on se prend au jeu mais mieux vaut être motivé. On finit par trouver quelques missions qui rapportent pas mal d'argent, ce qui permet d'équiper son vaisseau d'un nouveau bouclier, d'armes plus puissantes et de divers gadgets. Le réacteur à Gluons, comme pas mal d'autres détails, fait un peu tache dans cet univers de pseudo SF, mais passons. La plupart des travaux que l'on vous octroie sont souvent liés à l'exploration et au transport de marchandises mais il est tout à fait possible de s'orienter vers une voie plus trépidante. Lors des divers voyages, des points rouges font leur apparition sur la mini-map. Des véhicules de plus qui passent leur temps à faire du commerce ? En quelque sorte, à la seule différence que ces vaisseaux sont hostiles. On se croise en échangeant quelques salves de rayons laser puis on continue son chemin tranquillement. Il existe en fait plusieurs clans sur cette planète, chacun ayant des griefs contre les autres. On se retrouve avec des alliés et des ennemis sans trop savoir pourquoi. Il aurait été beaucoup plus agréable et logique que les liens se tissent entre les clans en fonction des actions exécutées au préalable. Une idée de plus mal exploitée, c'est frustrant, comme l'ensemble de ce titre qui mélange maladroitement action façon shoot 3D et RPG light.

TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL 8 IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM		
ÉDITEUR MICRO APPLICATION		
DÉVELOPPEUR SKYRIVER STUDIOS/RUSSIE		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		

**Un peu de technique**  
Tablez sur un CPU 1 GHz et une carte graphique de type GeForce3 pour être peinard. Le jeu n'est pas excessivement gourmand mais la configuration minimale recommandée est tout de même un peu juste.

<b>En Deux Mots</b> A.I.M. AURA SÛREMENT DU MAL À TROUVER SON PUBLIC, QUI RISQUE D'ÊTRE PERDU ENTRE UN JEU D'ACTION MOYEN ET UN RPG PAS FRANCHEMENT PASSIONNANT. DOMMAGE.	<b>6</b> TECHNIQUE
<b>Possibilité de modifier son vaisseau</b> <b>Liberté de mouvement</b> <b>Une I.A. pas très évoluée</b> <b>Pas de tutorial</b> <b>Phase d'action répétitive</b>	<b>6</b> ARTISTIQUE
	<b>5</b> INTÉRÊT

Cyd





« Le deuxième symbole est plus grand que le premier, on peut penser qu'il s'agit d'une addition plutôt que d'une soustraction, qui serait difficile surtout en base 12 » (rire nerveux).

CINQ PETITES HEURES  
POUR FINIR SCHIZM 2,  
JE SUIS VRAIMENT UN GÉNIE.  
LES ÉNIGMES SONT DIFFICILES,  
TRÈS DIFFICILES, VOUS DEVREZ  
COMPTER BEAUCOUP PLUS  
DE TEMPS POUR EN VENIR À BOUT.  
MAIS MOI, QUE VOULEZ-VOUS,  
J'AI ÇA DANS LE SANG.  
QUEL TALENT !

#### Un peu de technique

Personne ne devrait avoir trop d'ennui avec le moteur 3D. Jupiter n'est pas tout neuf et Schizm 2 ne lui en demande pas des masses. Au pire, le niveau de détail peut être réglé et quand bien même, si ça rame de temps en temps, c'est pas ça qui va vous faire perdre. La config minimum semble donc raisonnable.



Soufflez un peu  
et admirez le  
paysage en  
attendant que la  
migraine passe.

**q**uand on laisse le soin à un vrai auteur de SF d'imaginer un scénario et des dialogues, ça peut donner quelque chose de tout à fait intéressant. En l'occurrence, sans être le prochain prix Hugo, l'histoire de Schizm 2 est plus sympa que la moyenne. On joue vraiment pour comprendre ce qu'il se passe sur cette foutue planète où deux factions, l'une technique, l'autre spirituelle, se foutent sur la gueule en costume de carnaval et en pyjama bleu transparent. Sans déconner, le design des fringues, c'est vraiment du grand n'importe quoi. Le reste par contre, c'est plutôt joli. Jupiter, le moteur 3D de NOLF2, affiche quelques belles textures et propose un jeu fluide et agréable. Il sert aussi aux cinématiques qui font avancer le scélar. Les musiques et les bruitages sont convenables. Bref une réalisation presque honnête : c'est un peu vieillot et ça manque de finition mais rien de grave. Les voix françaises vont du ridicule au moyen et elles ne sont pas synchro avec les lèvres. On en a malheureusement l'habitude. L'aire de jeu

## Schizm 2

PUZZLES À TROIS INCONNUES

#### Trop facile pour moi

Avec Schizm 2, vous allez pouvoir vous prendre la tête à deux mains, si vous le voulez bien. De toute façon, pas le choix, les puzzles s'enchaînent rapidement. On en vient à regretter le côté exploration et petits puzzles de bon sens d'URU qui rafraîchissait l'atmosphère. Ici, c'est globalement de la logique pure et des maths appliquées (accrochez-vous) : suites logiques, équations, additions de symboles associés à des



CONFIG MINIMUM PII 800 MHz, 256 Mo de RAM,  
CARTE 3D 64 Mo  
ÉDITEUR THE ADVENTURE COMPANY  
DÉVELOPPEUR DETALION/POLOGNE  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Et là, c'est le drame.



couleurs qui sont d'ailleurs des chiffres dont on sait qu'il faut les convertir en base 4 ou 12 ou 10, selon le sadisme des développeurs, pour obtenir le code de la porte qui va ouvrir selon une suite de sons qu'il faudra retenir parce que juste après il y aaaaaahhhhh au secours ! Enfin, je dis ça pour vous, moi je n'ai pas eu de problèmes. L'intelligence, vous savez, c'est un don. Schizm 2 est donc, sans aucun doute, très intéressant pour les fanatiques du genre. Detalion a aussi corrigé les erreurs du premier volet. Il existe ainsi un journal de bord pour garder au chaud les indices dévoilés par les personnages du jeu. Et surtout, vu la pluie de critiques qu'ils ont essuyée à propos de l'incroyable inintelligibilité de leurs puzzles, The Adventure Company a préféré inclure une solution complète dans la boîte de jeu. Une très bonne initiative ! Tout y est très bien expliqué, il incombe donc au joueur de faire gaffe aux infos qu'il cherche. En tout cas, n'importe quel abruti peut finir le jeu rapidement. Bien sûr, je ne m'en suis pas servi. Pas besoin de ça moi. Non, non. Jamais.

Fumble

#### En Deux Mots

POUR LE GENRE, SCHIZM 2 SE DOTE D'UNE RÉALISATION 3D HONNÊTE SANS PLUS. ON VOIT UN PEU TROP LES DÉFAUTS, MAIS C'EST SUFFISAMMENT AGRÉABLE À JOUER POUR ABORDER CHAQUE ÉNIGME SANS FRUSTRATION. ENSUITE, À VOUS DE RESTER ZEN DEVANT LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ.

- ☒ La solution incluse
- ☒ Le scénario
- ☒ Bonne prise en main
- ☒ Réservé aux mathéux
- ☒ Manque de finition

5

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT





Je le savais, la bière est un remède universel !

**P**haraon ou pas pharaon, tu crèves quand même. Cela, Ramsès le sait bien et, malgré l'espérance d'une vie après la mort grâce aux nombreux rituels magiques qui feront de lui un bon cadavre, Ramsès ne veut pas mourir. Alors, il se tourne vers le dieu Amon-Rê pour avoir un peu de rab de temps. « O.K. », lui répond la divinité, « Mais en échange, tu m'ériges un haut et épais obélisque, bien lisse et pas trop pointu, s'il te plaît, c'est pour me masser. T'as trois heures. » Hélas, le chantier est perturbé par d'étranges accidents et Paser, le seul architecte capable d'accomplir ce chef-d'œuvre, tombe malade. Vous voilà donc dans la peau d'Astérix et Ob... Euh non, pardon. Vous êtes Maia, fille du grand prêtre Hérimen et douée du pouvoir de clairvoyance. À vous de comprendre quelle vile magie est à l'œuvre. Il faudra recueillir des informations en discutant avec les ouvriers et les responsables. Il faudra voyager d'un chantier à l'autre, chaque lieu renfermant des objets

TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM** CPU 800 MHz, 128 Mo  
**DE RAM, CARTE 3D 32 Mo**  
**ÉDITEUR DREAMCATCHER**  
**DÉVELOPPEUR KHEOPS STUDIO/FRANCE**  
**TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**

**Un peu de technique**

Pas plus de technique ici que dans le jeu. La résolution est bloquée en 800x600. Aucune option à bidouiller, rien à optimiser, la config minimale me semble donc tout à fait appropriée. Juste un détail à connaître : l'installation complète tient sur presque 2 Go.

# Egypte III : Le destin de Ramsès

AVENTURE ET PUZZLE À TROIS PIÈCES

DREAMCATCHER NOUS PROPOSE  
 UNE FOIS DE PLUS UN JEU  
 D'AVENTURE POUR LES FANS  
 D'ARCHÉOLOGIE. JE NE PARLE PAS  
 DE L'HISTOIRE PLUTÔT AXÉE SUR  
 LA MYTHOLOGIE ET LA MAGIE,  
 MAIS PLUTÔT DU GAMEPLAY  
 QUE L'ON DÉTERRE AVEC UN  
 PINCEAU TELLEMENT IL EST DATÉ.

La documentation vous renseigne sur certains détails du jeu. Seulement si vous le souhaitez.



à ramasser et à utiliser, ainsi que quelques puzzles parfaitement bien amenés par l'histoire. D'ailleurs, celle-ci est tout à fait agréable à suivre. La part de magie est grande, mais pas trop tape-à-l'œil et le fait de parcourir les terres des dieux est une bonne idée. Malheureusement, le tout est bien trop court et facile : une dizaine d'heures, sans trop se casser la tête, suffisent pour finir Égypte III.

## Plus jamais ça, par pitié

Les décors en 3D précalculée sont jolis et réalistes, c'est encore heureux. Cependant, ils sont autant animés qu'un épisode de Dragon Ball Z. En plus, l'aire de jeu n'est pas si énorme que ça. On s'y déplace case par case pour ensuite regarder autour de soi à 360°, selon un système tristement connu et que l'on attend de voir mourir rapidement. Pire, pour déplacer la vue, la seule option est de diriger le curseur vers les bords de l'écran ; un choix frustrant, fatigant et incompréhensible. Les personnages ne sont capables que d'une expression, ce qui rend certains dialogues inadaptes, pourtant pas si mal joués. De toute façon, les voix utilisées collent rarement aux PNJ. Reste la musique particulièrement réussie et des bruitages discrets. Les cinématiques aussi sont suffisamment bien foutues, avec des effets sympas. Quant à la base de données sur la culture égyptienne, elle a le mérite d'être intéressante et surtout discrète, vu qu'elle ne sert pas à grand-chose pour le jeu, à peine une énigme ou deux. Bref, Égypte III n'est pas repoussant du tout, il est juste complètement dépassé. Seuls les accros aux jeux du genre pourront s'y intéresser, mais c'est bien trop facile pour eux. À réserver aux débutants, donc.

Fumble



Il faut passer le curseur partout sur le décor pour trouver les objets interactifs. Eh oui.

## En Deux Mots

Avec sa réalisation d'un autre âge, Égypte III gâche une histoire et un environnement artistique pourtant agréables. Tout dépend du prix, mais la courte durée de vie et la facilité des énigmes ne satisferont que les débutants. C'est pas bientôt la fête des pères ?

- +
  - +
  - +
  - 
  - 
  -
- L'histoire bien construite  
 Les musiques  
 La base de données  
 Déplacement d'un autre âge  
 Trop court  
 Trop facile

3  
 TECHNIQUE  
 6  
 ARTISTIQUE  
 4  
 INTÉRÊT



**L**a version Xbox du machin ayant récolté un modeste 2/10 chez les confrères de Joypad, je ne m'attendais pas vraiment à tomber sur un hit. Pourtant ça commence pas si mal : les textures de ce Hack & Slash basique sont regardables sans immédiatement perdre un œil et les animations sont sympathiques : certains ennemis grièvement blessés s'effondrent en gargouillant et on peut alors leur passer de force un mètre d'acier à travers le corps. Avec la musique bien implacable en fond sonore, ça donne un petit côté biblique qui amuse les premières fois. Le scénario est aussi relativement distrayant. Jeune templier lancé à la poursuite d'un évêque renégat kidnapeur de jouvence, le héros mouline furieusement de l'épée pendant trente niveaux, tout au long d'une quête qui le mène d'une abbaye maudite jusqu'en Terre Sainte, à Jérusalem puis au-delà des portes de l'Enfer. Son but est de contrecarrer les plans du gros malfaisant de service : celui-ci cherche à ouvrir un pont vers les Abysses Infernales, afin de télécharger les légions de Satan et des MP3 pirates. Pour l'arrêter, en bon soldat du Christ, vous devez donc massacrer tout ce qui vous barre la route. Les ennemis à pourfendre ne manquent pas et au début on prend un certain plaisir à empaler des moines et à fracasser à la masse des têtes de Sarrazins.

«OH BEN TOI T'AS ÉTÉ PUNI»,  
ME DISAIT UN CONSOLEUX  
DE JOYPAD AVEC UN AIR  
CATASTROPHÉ EN REMARQUANT  
QUE JE TESTAIS LES CHEVALIERS  
DU TEMPLE. AH AH AH, MAIS  
NON VOYONS ! J'ADORE LES JEUX  
D'ACTION MOYENÂGEUX !  
LES GRAPHISMES À L'ANCIENNE !  
LE GAMEPLAY OBSOLÈTE !  
C'EST TROP, J'AI ENVIE DE PLEURER.



Comme dans toutes les bonnes croisades, on étripé tout plein d'étrangers en costumes folkloriques.



C'est le moment de faire une petite prière.

# Les Chevaliers du Temple : EVANGÉLISATION À L'ARME BLANCHE La Croisade Infernale

**Tuez les tous,  
Dieu reconnaîtra  
les siens**

Hélas, même ces divertissements sympathiques finissent par devenir lassants quand on en abuse trop. Plusieurs outils sont disponibles pour varier un peu les méthodes d'élagage de son prochain, mais en pratique les mouvements s'avèrent strictement identiques qu'on utilise une épée ou une hallebarde. Quant à l'arc et sa parodie de tir 3D en vue subjective, au clavier c'est une véritable catastrophe. En fait c'est toute la maniabilité, prévue pour un paddle, qui est en général très mauvaise. Les combats eux-mêmes s'enlisent rapidement dans une succession monotone de longs duels à un contre trois, sans grandes variations dans les techniques martiales des adversaires. Les enchaînements d'attaques disponibles sont hélas peu efficaces. Trop souvent la seule tactique viable consiste à rester en position de parade sous une pluie de coups et à attendre qu'une ouverture apparaisse pour porter une courte estocade. Les décors étant très peu interactifs et l'action extrêmement statique, les combats se ressemblent tous et demandent peu d'habileté. Joie supplémentaire, de temps en temps la caméra décide d'aller se planquer dans un angle impossible, genre sous un escalier ou derrière une colonne. Ça fait toujours plaisir. Tout cela est trop répétitif et lent, voire insupportable quand la sauvegarde à de rares checkpoints oblige à se retaper le niveau entier après être mort devant un boss de fin. De temps en temps des énigmes débiles à base d'items clignotants sont sensées permettre de se déroiller le neurone, mais elles sont tellement nazes que le reste du jeu en paraît imaginatif et bien foutu. Au final, seuls les masochistes adeptes des tortures médiévales y trouveront leur compte. C'était peut-être le but.

Atomic



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM,  
CARTE GRAPHIQUE 64 Mo  
ÉDITEUR TDK MEDIACTIVE  
DÉVELOPPEUR STARBREEZE STUDIOS/SUÈDE  
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



## Un peu de technique

Un jeu PC qui ne gère pas la souris, c'est rarement une bonne idée. Mais là en plus le clavier est bien moins pratique qu'un pad analogique muni de gâchettes, que ce soit pour s'adapter à des changements rapides d'axe de la caméra ou pour appuyer simultanément sur plusieurs touches d'attaque. La maniabilité en prend un sacré coup. Heureusement les nombreuses options graphiques assurent une certaine fluidité même sur une machine poussive, mais ça ne suffit pas à sauver le jeu.

## En Deux Mots

PAS TROP LAIDE MAIS PÉNIBLE À MANIPULER ET BIEN TROP RÉPÉTITIVE, CETTE CROISADE INFERNALE VOUS INVITE À HUIT HEURES DE BAGARRE SANS ÉCLAT NI IMAGINATION. PEU DYNAMIQUES, LES COMBATS SONT LE POINT LE PLUS FAIBLE D'UN JEU À LA RÉALISATION INÉGALE ET À LA MANIABILITÉ DOUTEUSE.

- ➕ Les animations bien gérées
- ➖ Cadres approximatifs
- ➖ Maniabilité honteuse
- ➖ Combats pénibles et répétitifs

4

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT



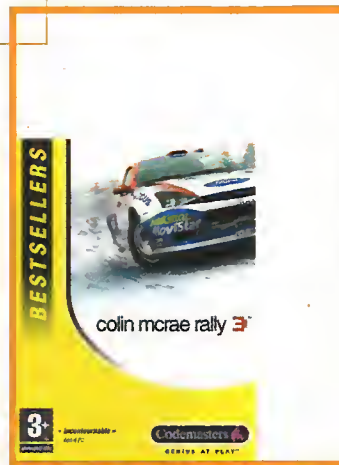
## Colin McRae Rally 3

Genre : Simulation

Infos : 20 euros - CPU 750 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Collection BestSellers de Codemasters

Note : 8/10 dans Joystick N°150

Ah il sentait un peu la fainéantise l'ami Colin McRae Rally 3 à sa sortie. Seulement deux modes de jeu avec la disparition inexpliquée du mode Arcade, des courses principalement contre le chronomètre, les graphismes un peu fades et le mode Championnat qui frise l'anecdote. Bon, on se consolera avec les excellentes sensations de conduite qui sont la marque de fabrique de la série. Aussi agréable à jouer au clavier qu'au volant (sauf pour les puristes, of course), le plaisir de piloter est entier et on n'hésite pas à refaire plusieurs fois les mêmes circuits pour grappiller ces quelques dixièmes de seconde, comme la plupart des gens sur le périphérique pour rentrer du boulot.

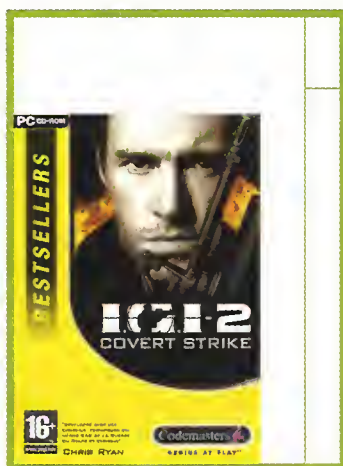


BUDGET

par Bishop

## AVIS AUX

JOUEURS N'AYANT



## Project IGI 2

Genre : Action

Infos : 20 euros - CPU 1,4 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D - Collection BestSellers de Codemasters

Note : 7/10 dans Joystick N°146

Marrant ça, plein de gens ont adoré IGI 2, mais moi non. Qu'importe, le jeu offre un gameplay bien rodé qui prétend même parfois être de l'infiltration. Cependant, la plupart du temps, vous affrontez les méchants terroristes sur des maps gigantesques au rendu de qualité. Bien sûr, ça n'est pas la même ambiance que Far Cry puisque l'action se déroule dans des zones moins bucoliques. Dans les points forts de ce deuxième volet, notons l'utilisation intéressante des bâtiments, les ennemis nettement plus intelligents et un mode multijoueur sympa. Loin d'être parfait, on lui reproche surtout la grosse config nécessaire pour le faire tourner de manière convenable ainsi que l'absence de véhicules. Forcément, se taper des kilomètres à pincés, c'est vite fatigant.

## PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

## Unreal Tournament 2003

Genre : FPS

Infos : 14,99 euros - CPU 733 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo - Collection Best Of d'Atari

Note : 8/10 dans Joystick N°142

Unreal Tournament 2003 passe en Budget pour saluer la sortie d'UT2K4. Soyons clairs, à moins de 15 euros ça reste une super affaire même si le nombre de joueurs online va très probablement décroître dans les mois à venir. Totalement dédiée au multi, la pseudo campagne solo ne propose que des challenges contre des bots qui vous permettront d'admirer les animations des personnages. Pour le reste, les différents modes multi et mutator disponibles devraient vous permettre de vous éclater suffisamment longtemps pour amortir cet investissement. Et après tout, c'est toujours un des plus beaux moteurs 3D du moment.



## Civilization III

Genre : Stratégie/Gestion

Infos : 14,99 euros - CPU 500 MHz + 64 Mo de Ram - Collection Best Of d'Atari

Note : 90 % dans Joystick N°136

Civilization III... Comment parler de ce jeu avec si peu de place ? On retrouve dedans tout ce qu'on pourrait souhaiter ou presque. Pas loin de 5000 ans d'histoire, de la préhistoire au futur proche, commerce, espionnage, diplomatie, etc. Vous devez également faire attention à votre manière de gouverner, qui vous apportera divers avantages et inconvénients. Bon il n'est pas parfait puisque les parties deviennent vite pénibles sur la longueur et les graphismes sont comment dire... moches. Qui plus est, il demandera un effort d'apprentissage aux joueurs non habitués du genre. Malgré tout, c'est une référence du jeu de stratégie.



BUDGET



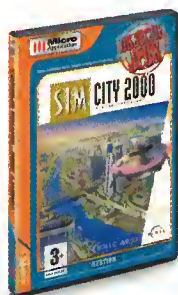


# 6,95 €

## OBJECTIF JEUX

# Visez le bon plan !

Action, simulation, stratégie, gestion, jeu de rôle... Micro Application a sélectionné pour vous 19 jeux incontournables, plébiscités par la presse lors de leur sortie. Quels que soient vos goûts en matière de jeux, vous allez vous éclater. Mais dépêchez-vous, car à 6.95 euros\* le jeu, il se pourrait que d'autres fassent mouche avant vous !



Réf. : 4335



Réf. : 4337



Réf. : 4195



Réf. : 4196



Réf. : 4445



Réf. : 4447

\* Disponible dans la limite des stocks ; le prix indiqué est un prix public unitaire conseillé TTC au 15/03/04.

Micro Application, SA au capital de 1 000 000 €, R.C.S. Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application, SA. • 4335 : Logiciel 1994 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Sim City 2000 et Maxis, le logo Maxis sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. Aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Maxis est une marque d'Electronic Arts. • 4337 : Logiciel 2001 Electronic Arts Inc. Unifying Electronic Arts, EA Games et le logo EA Games sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. Aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA Games est une marque d'Electronic Arts. • 4195 : Codename: Outbreak is a registered trademark of Avalon Interactive Group Ltd. • 2001 Avalon Interactive Group Ltd. All images and logos other than the Avalon logo are trademarks of GSC Game World Co. GSC Game World is a trademark of GSC Game World Co. All rights reserved. • 4196 : 2000, 2001 Avalon Interactive Group Ltd. • Magic & Mayhem: The Art of Magic is a trademark of Avalon Interactive Group Ltd. Climax and the Climax logo are the sole properties of Climax Group Ltd. All rights reserved. • 4445 : 2002 Ubisoft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubisoft Entertainment, the Ubisoft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command and Silent Hunter are trademarks of Ubisoft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Photographs used for cover: U.S. Navy. Note: Neither the Department of the Navy nor any other component of the Department of Defense has approved, endorsed or authorized this product. • 4447 : 2002 Ubisoft Inc. • 2003 Strategic Studies Group. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft Entertainment logo are registered trademarks of Ubisoft, Inc. Warlords Battery is a trademark of Strategic Studies Group. All other trademarks are the property of their respective owners.

 **Micro  
Application**  
[www.microapp.com/jeux](http://www.microapp.com/jeux)



# NET NEWS

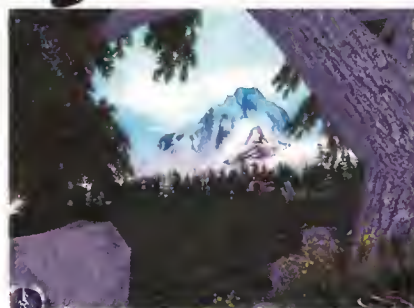


## *Trials of Ascension* LE P'TIT NOUVEAU PLEIN D'IDÉES FRAÎCHES

**E**ncore un MMORPG en cours de développement qui s'annonce, comme la plupart des projets, très prometteur. Les développeurs ont prévu tout un tas de fonctionnalités sympathiques comme la mort permanente. Apriori, il n'y aura pas le choix, si vous faites le mariole avec votre personnage en fonçant sur tout ce qui bouge, c'est à vos risques et périls. Dix-huit races jouables seront disponibles et chaque personnage sera unique au niveau de ses compétences. La religion sera également implémentée avec la possibilité pour les joueurs d'obtenir des pouvoirs magiques grâce aux diverses divinités. Ça ne sera pas le seul moyen d'utiliser la magie mais il faudra attendre pour en savoir plus. Les conditions climatiques sauront aussi vous distraire, que vous le vouliez ou non : en plus de la pluie, de la neige et du vent, il sera possible de se trouver pris dans un tremblement de terre. Reste à voir si les villes

seront affectées ou si ça se limitera à un son et lumière pour impressionner la galerie.

Sur le papier, encore plein de choses alléchantes donc, mais il faudra comme à chaque fois attendre une version jouable avant de crier au génie.



AVEC QUATRE BÊTA-TESTS À MON ACTIF, ON PEUT DIRE QUE CE MOIS-CI N'A PAS ÉTÉ DE TOUT REPOS : GROUND CONTROL 2, LINEAGE 2, RYZOM ET LE SEUL, L'UNIQUE, LE GRAND WORLD OF WARCRAFT. NON, JE N'AI AUCUNE PRÉFÉRENCE PARMI CES TITRES. DU TOUT.



## *Horizons* VISITE GRATUITE

**A**tari a décidé d'étendre à l'Europe l'offre d'essai de Horizons. Il est désormais possible de parcourir gratuitement le monde de ce MMORPG pendant sept jours. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est toujours mieux que rien. Au moins, vous pourrez vous faire une petite idée de ce titre. En revanche, je vous conseille de faire chauffer vos modems car il faut télécharger un joli fichier de quasiment 1 Go. Ça se passe à cette adresse : [www.gamershell.com/download\\_5499.shtml](http://www.gamershell.com/download_5499.shtml). Pour récupérer un CD Key, il faut vous rendre ici [https://horizons.eu.istaria.com/trial\\_request.aspx](https://horizons.eu.istaria.com/trial_request.aspx). Bonne balade.

## *Dark Age of Camelot* UN PEU D'ÉMOTION DANS UN MONDE DE POLYGONES

**M**ythic Entertainment a annoncé son intention d'utiliser le moteur Emotion FX 2 dans Dark Age of Camelot. Ce moteur permettra d'obtenir des émotions beaucoup plus poussées sur le visage des personnages. Je savais bien qu'il manquait un petit quelque chose à DAOC pour que j'accroche vraiment. C'est vraiment dommage que ça arrive si tard. À force de trop attendre, on se lasse. Sachez également que le bêta-test interne de New Frontier vient de débiter. La date de la bêta ouverte n'a pas encore été annoncée. S'ils pensent aussi à rajouter une carte et à simplifier l'interface, ils auront une chance de survivre. Sinon, le raz-de-marée WoW fera une victime de plus...



## *Asheron's call 2* MONDE DE FEIGNANT

**D**orénavant, il n'est plus nécessaire de fatiguer ses petites jambes pour bouger jusqu'au magasin de jeu vidéo le plus proche. Les possesseurs d'un CD Key peuvent télécharger le client d'Asheron's Call 2 sur le site de Fileplanet. À cette adresse pour être précis : [www.fileplanet.com/files/130000/138898.shtml](http://www.fileplanet.com/files/130000/138898.shtml). C'est également ici que vous trouverez les liens pour acheter une clé CD de AC et AC 2. L'installateur a été nettoyé de pas mal de bugs qui rendaient l'installation d'AC 2 quelque peu problématique. Sachez que le patch améliorant considérablement le craft a été repoussé à juin.





## Anarchy Online

### PLUS DE COMBATS, PLUS D'XP, PLUS DE FUN

**L**a nouvelle extension pour Anarchy Online, prévue pour juin 2004, semble dotée de tout un tas de bonnes idées. Les guildes pourront créer un Q.G. puis chaque membre aura le droit à sa maison disposée autour de ce dernier. Apparemment, ce système sera réservé à des guildes assez conséquentes puisque le Q.G. devrait coûter pas mal de crédits. Néanmoins, Funcom prévoit que plusieurs guildes pourront s'associer pour financer un Q.G. qu'elles auront en commun. Chose amusante, ces villages pourront être attaqués de manière aléatoire par des aliens. Ces bestioles seront plus ou moins puissantes et nombreuses selon les membres de la guilda présents sur le serveur au moment de l'attaque. Si les joueurs repoussent l'invasion, alors un gros méchant alien apparaîtra. Si le boss meurt dans le village, une porte sera disponible pour emmener les joueurs dans un vaisseau où un autre alien de mauvais poil les attendra. Voilà de quoi faire de nombreux points d'expérience nommés pour l'occasion « Alien XP ». Ça ne fera que la troisième barre d'expérience d'AO, après les XP (level 1 à 200) et les SK (level 200 à 220). Pour l'instant, l'utilité de cette nouvelle barre d'expérience reste assez floue. Évidemment, on ne peut pas encore se prononcer quant au réel contenu de cette extension mais Alien Invasion avait été annoncé comme étant un add-on social et il est bien parti pour plutôt faire dans le gros bill. Wait & see !



## Unreal Tournament 2004

### LE GRAND FRÈRE À LA RUE

**L**'arrivée de Unreal Tournament 2004 sonnerait-elle le glas de la version 2003 ? Ça en a tout l'air car UT2k3 a vu partir de nombreux clans de Capture the Flag et de Team Deathmatch. Deux leaders de la scène internationale ont également rendu l'âme : eXtreme quality et jRevolutioN]. À savoir si le public suit la tendance des Pro Gamers, c'est une autre histoire...



## Star Wars Galaxies

### LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

**D**epuis la sortie de Star Wars Galaxies, Sony a fait subir à son MMORPG de nombreuses évolutions et transformations. C'était indispensable vu la tronche de SWG en juillet dernier. Conscient que de nombreuses lacunes sont encore bel et bien présentes, les développeurs ont décidé d'annoncer un planning des améliorations que subira SWG dans les mois à venir avant son extension. Certaines choses sont déjà disponibles au moment où vous lisez ces lignes. Dans la liste, on peut voir que les Jedi sont bichonnés. Deux phases bien précises seront mises en place pour les améliorer. Dans un premier temps, l'arbre de profession Jedi ainsi que le modèle de progression seront remaniés. Ensuite, la sensibilité qu'un personnage a envers la Force devrait être « plus amusante, mystérieuse et fascinante » (ça promet). Les Jedi ne devraient plus vivre cachés sans pour autant dominer le jeu. Ça reste flou, mais on a confiance. Mais si, allez, faut être optimiste dans la vie. Dans un autre registre, il est possible de chasser des « Mandaloriens des grottes ». Ce qui permettra d'obtenir des pièces de l'armure de Boba Fett, pour que les chasseurs de primes puissent frimer dans la cantina du coin. Suite à la demande de nombreux joueurs, des armures spécialement créées pour Wookiee vont aussi faire leur apparition. Les punistes vont hurler mais il paraît que tout est sacrificable sur l'autel du gameplay... La grande nouvelle est la première mission dans l'espace qui ouvre ses portes par l'intermédiaire d'une Corvette Corellienne. Selon votre affiliation, il est possible d'affronter des Stormtroopers, des Rebels ou des agents de la CorSec. Chose importante, la Corvette utilise le système d'Instance. C'est-à-dire que chaque groupe pourra visiter ce vaisseau spatial sans être gêné par les autres joueurs. La deuxième aventure basée dans l'espace se déroulera à bord d'un Star Destroyer. Ça laisse rêveur. Sony travaille encore sur les détails, mais l'intérieur est pratiquement terminé. Tout ça laisse présager de bonnes choses. En tout cas, on ne pourra pas dire que les développeurs ont un poil dans la main.





#### Battlefield 1918

##### PRÉCISION MILITAIRE

**L**es développeurs de Battlefield 1918, mod qui se déroule en pleine Première Guerre mondiale (au cas où la date ne vous dirait rien), sortiront des mises à jour tous les 18 du mois. Très militaires les mecs. On les imagine levés tous les matins à 6h00 pour coder. Saine activité pour démarrer une journée. La version 1.15 a dû voir le jour le 18 avril en apportant avec elle le char FT17 qui est disponible pour l'armée française et une version modifiée pour les Allemands. Pour ceux que ça intéresse, ça se passe ici : [www.battlefield1918.de/news](http://www.battlefield1918.de/news).

#### Biosfear

##### AVIS AUX BOUCHERS

**L**a sortie de Biosfear Chapter 2 : Battle for Winter Castle a été annoncée il y a quelques jours par Tiscali. Il ne s'agit pas d'une suite directe au MMORPG très orienté action qu'est Biosfear mais bien d'une mise à jour gratuite. D'après ce que l'on sait, ce nouveau chapitre devrait ravir les joueurs possédant des personnages de haut niveau. Voilà l'occasion de cliquer, sans remords, sur une tripotée de monstres. Suivez le lien pour vous rendre sur le site officiel : <http://biosfear.tiscali.co.uk>.



#### Acon4

##### QUAND ABIT SE MET AU PRO-GAMING, ÇA DÉMÉNAGE

**L**es plus grandes marques informatiques s'intéressent de plus en plus à l'eSport, c'est indéniable. Après AMD et Intel, c'est au tour d'Abit de faire parler de lui en organisant l'Acon4. Il s'agit d'un tournoi de Warcraft III dont les qualifications se feront simultanément dans 20 pays. Les 20 meilleurs joueurs gagneront une place pour la finale. La crème des joueurs de War3 se retrouvera invitée

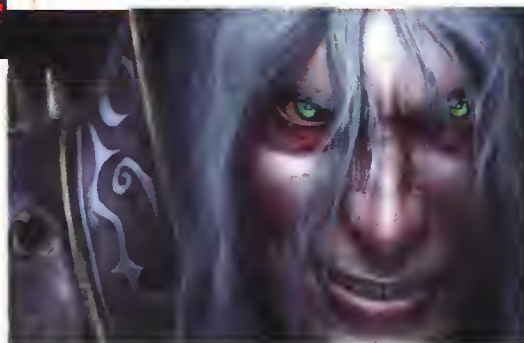


par Abit le 6 juin à Shanghai, pour la finale mondiale. En ce qui concerne la France, les fous furieux du RTS de Blizzard devront se qualifier pour une finale, regroupant 16 joueurs, qui se déroulera à Nice le 8 mai. Douze places sont à pourvoir dans différentes salles situées dans tout l'Hexagone. Les quatre derniers finalistes seront élus grâce à une compétition online qui sera organisée par le site [warcraft3france.com](http://warcraft3france.com) en partenariat avec [jeux-strategie.com](http://jeux-strategie.com). De nombreux lots sont prévus pour motiver les joueurs. D'ailleurs, à Shanghai, la dotation finale devrait comprendre une voiture. Si c'est pas du gâchis ça, franchement, donner une bagnole à des mecs qui n'ont souvent même pas l'âge de conduire. Tsss...

#### Coupe du monde de jeux vidéo

##### LA CRÈME DES JOUEURS FRANÇAIS

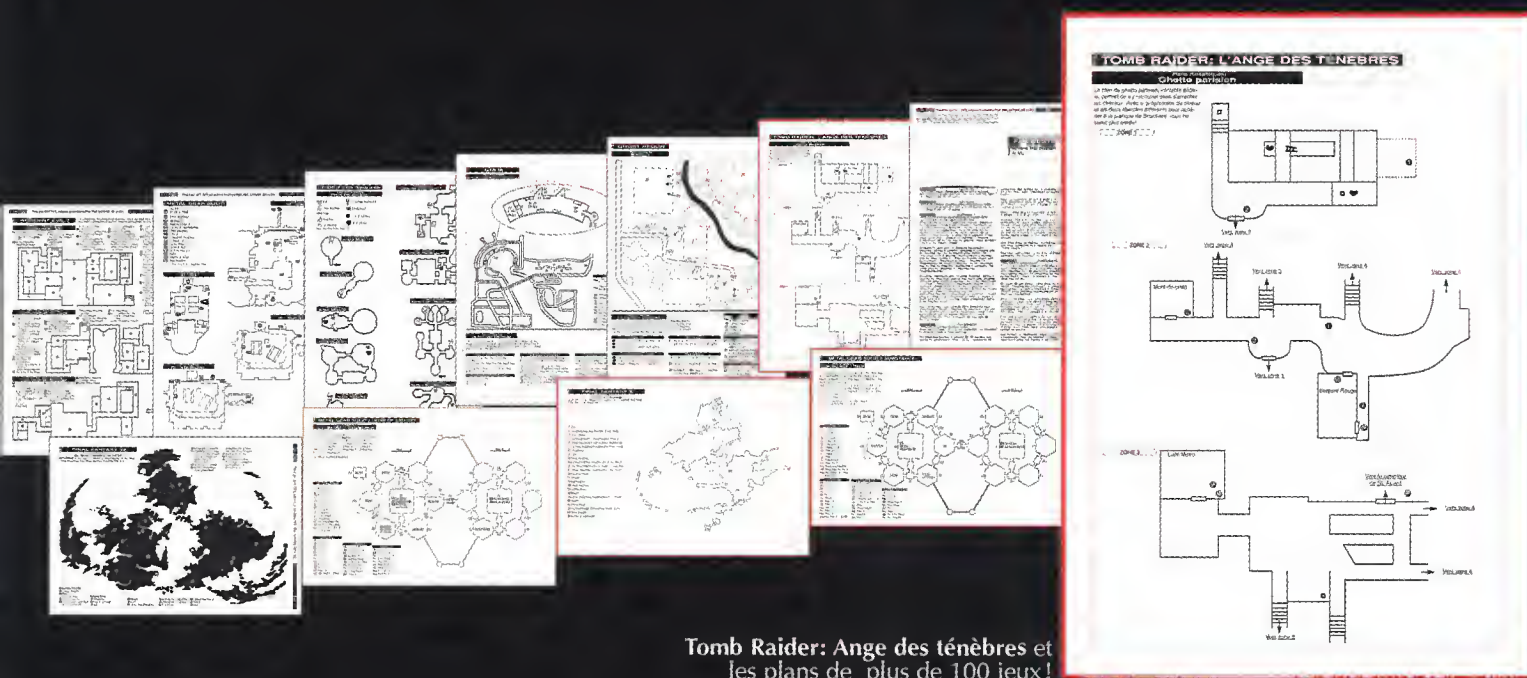
**L**a finale de la Coupe de France de jeux vidéo se tiendra au Carrousel du Louvre les samedi 29 et dimanche 30 mai 2004. Ces deux journées seront ouvertes au public qui pourra assister à des matchs de haut niveau. À l'issue de cette finale, trois équipes de Counter-Strike, trois joueurs de Warcraft III ainsi que trois joueurs de Pro Evolution Soccer 3 seront sélectionnés pour participer à la Coupe du monde organisée au Futuroscope du 6 au 11 juillet 2004.





# +1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER!

## 3617 TIPS



Tomb Raider: Ange des ténèbres et les plans de plus de 100 jeux!



### COMMENT ÇA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissiez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

### 0892 68 84 77

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

☎ 0900 70 233

☎ 0901 701 501

### 3615 TIPS

Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.



# THE SAGA OF RYZOM

APRÈS DE LONGS MOIS DE TESTS FERMÉS, NEVRAX OUVRE LES PORTES DE RYZOM À UNE MYRIADE DE JOUEURS POUR FIGNOLER LEUR BÉBÉ. LA GRANDE NOUVELLE C'EST QUE VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE FOULER LES TERRES D'ATYS DÈS MAINTENANT. EN ROUTE, ON ATTEND PLUS QUE VOUS !

Éditeur NA  
Développeur NEVRAX/FRANCE  
Sortie prévue JUIN 2004

**A** lors bande de petits privilégiés, vous êtes déjà en train de jouer à Ryzom avant tout le monde grâce à nous (si vous avez opté pour la version DVD du mag) ? Elle est pas belle la vie ? Participer à une open bêta sans faire de démarches, c'est la fête. Vous n'allez pas vous tourner les pouces pour autant. On compte sur vous pour submerger les développeurs de messages pour les soutenir dans leur chasse aux bugs et peaufinage du gameplay. Eh oui, un beta-test sert principalement à détecter toutes les imperfections que peut contenir un titre, histoire de le rendre nickel chrome lors de sa sortie en magasin. Pour ne pas tout dévoiler, NevraX garde tout de même quelques surprises sous le coude pour la version commerciale. C'est pour cette raison qu'il est impossible de jouer avec les Trykers, la race la plus



C'est plutôt pratique de cumuler magie et puissance guerrière. Une petite boule d'énergie pour attirer les monstres et un coup de lame pour les achever.

attendue par les connaisseurs de ce titre. À l'heure actuelle, trois peuples sur quatre sont disponibles : les Fyros (et pas Pyros comme je le disais le mois dernier), les Matis et les Zorais.

## UN MONDE UNIQUE

Côté visuel, Ryzom tient parfaitement la route par rapport aux titres qui sortent actuellement. Le design est original et sort du médiéval fantastique classique que l'on a l'habitude de voir dans les autres jeux du genre. L'univers est unique et on sent qu'un background assez conséquent a servi de squelette pour la création du monde. La faune et la flore sont en parfaite harmonie et l'architecture est propre à chaque race. Même les conditions climatiques varient pour briser la routine de chaque environnement. Selon le temps et les saisons, les matières premières qu'il est possible de trouver ne se situent jamais au même endroit. Plusieurs joueurs ont remarqué ce détail pendant la bêta fermée. Par la suite, ce système devrait également influencer sur le déplacement des animaux. Ce qui permettrait de varier les terrains de chasse tout au long de l'aventure. Outre le fait que la planète Atys soit relativement originale, Ryzom dispose d'un concept particulier qui le distingue des autres jeux de rôle massivement multijoueurs.

## EN AVANCE SUR SON TEMPS ?

Dans la majorité des MMORPG, il faut choisir la classe de votre personnage lors de sa création et lui faire suivre une seule et unique voie. Si on décide d'incarner un voleur, pas question de vouloir en faire un mage après quelques heures de jeu. Ici, vous ne choisissez que la race et vous faites évoluer le personnage selon vos désirs tout au long de l'aventure. Dans Ryzom, on ne naît pas guerrier, on le devient. Oui monsieur ! Par exemple,



L'interface est relativement souple. Vous pouvez déplacer les fenêtres où bon vous semble.



## TEL PÈRE, TEL FILS !

Le système de descendance ne sera pas implémenté dans la version finale de Ryzom mais apparaîtra par la suite grâce à un patch. Descendance, vieillesse et mort permanente sont liées. C'est-à-dire que votre personnage doit posséder le niveau 50 dans certaines capacités puis trouver un ou une partenaire. Une fois les deux joueurs partants pour avoir des rejetons, les personnages vieilliront et mourront de manière définitive. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul et unique enfant. Chose amusante, l'enfant n'a pas les compétences d'un personnage débutant. Il possède, en quelque sorte, une partie des compétences des parents. De plus, il peut obtenir certains pouvoirs spéciaux. Par exemple, si le père était excellent en artisanat, l'enfant obtiendra peut-être des facilités pour créer des objets. Par la suite, si votre descendance décide d'avoir un gamin, alors le nouveau-né aura des pouvoirs du père et du grand-père. On devrait voir apparaître de bonnes grosses brutes quand tout ça sera implémenté.

plus vous utilisez le combat de mêlée, plus votre personnage monte ses capacités de combattant. Il en va de même avec la magie et l'artisanat. Une fois au niveau 20 dans une branche, il est possible de se spécialiser dans un style bien précis comme les armes à deux mains et de forger ainsi le caractère même de son personnage. Dès le début de l'aventure, vous arpentez le monde d'Atys avec une épée et un sort de soin. Pour apprendre de nouvelles capacités, il faut cumuler un certain nombre de points de spécialisation qu'il est possible de dépenser chez un entraîneur. Ça coûtera plus ou moins cher selon les compétences que vous désirez apprendre. Pour assister les débutants dans leur immersion dans l'univers de Ryzom, une aide en ligne particulièrement bien fichue permet d'apprendre à se déplacer, utiliser l'interface, etc. Il existe aussi des PNJ donnant accès à des quêtes basiques qui permettent de s'adapter à l'environnement. On vous demande simplement d'aller tuer une petite bestiole ou d'extraire des ressources du sol. Par la suite, les missions deviendront de plus en plus complexes et seront disponibles selon votre réputation. C'est-à-dire que deux personnages de même niveau n'auront peut-être pas accès aux mêmes quêtes selon les actions qu'ils auront accomplies auparavant. Posséder une bonne réputation est également nécessaire pour fonder une guild. Une action qui nécessitera aussi de disposer d'une somme d'argent rondelette. Ensuite il ne reste plus qu'à choisir le nom



Hop, un petit sort de soin à utiliser en plein combat. C'est plutôt pratique quand on fait du combat de mêlée.



Pour l'instant le nombre de personnages qu'il est possible de créer ne dépasse pas cinq.

et le logo de votre guild ainsi que sa description. Actuellement, il n'est pas possible de mettre le logo de sa guild sur ses vêtements car Nevra x a créé des habits très détaillés. Il est vrai qu'il serait dommage de gâcher tout leur boulot en plaçant un gros logo qui tache sur de fines broderies. Il sera également possible d'acheter un bâtiment pour votre guild. Histoire de se faire quelques petites réunions pour la forme : « Alors les gars, qu'est-ce qu'on massacre aujourd'hui ? » Tout ça laisse présager de bonnes choses pour l'avenir. Vivement le mois de juin que l'on puisse s'essayer à la version finale pour voir ce que Ryzom a réellement dans le ventre.



Voilà deux gardes qui s'amuse à en mettre plein la vue avec leur joli sort.



La planète Atys est vaste et variée. Soyez prévoyant avant de vous aventurer dans des endroits hostiles.



# WORLD OF WARCRAFT



Quand ils sont sur le point de perdre le combat, les monstres s'enfuient pour aller chercher de l'aide. Ce n'est pas le cas de ce shaman ogre level 19+.

**BONJOUR, JE SUIS EN PLEIN DÉPEÇAGE DE GNOLL ET DANS L'INCAPACITÉ TOTALE DE VOUS RÉPONDRE. LAISSEZ UN MESSAGE APRÈS LE BIP SONORE ET JE VOUS RAPPELLERAI DANS TROIS MOIS... PEUT-ÊTRE !**



à quel point on peut s'émerveiller à chaque découverte. Le pire c'est qu'on pourrait qualifier World of Warcraft de MMORPG classique. Plusieurs races et classes de personnages sont disponibles. Il faut gagner des points

**V**oilà, ça a commencé ! Ou plutôt c'est fini. Question de point de vue. Le lancement du beta-test de World of Warcraft a sonné le glas de toute vie sociale à la rédaction. En tout cas pour les deux qui ont accès au jeu pour le moment. Le seul et unique compte a été partagé entre moi et Caféine. Tous ceux qui osaient s'approcher de trop près lorsqu'on tapait notre login et password repartaient avec un genou en moins. On est comme ça, faut pas toucher à ce qu'on aime, on devient violents. Et là, on peut dire qu'on a été charmés comme jamais, alors forcément ça fait mal. World of Warcraft, c'est l'essence même du jeu vidéo : simplicité, efficacité et 100 % de plaisir. C'est comme si on se retrouvait dans la peau d'un gamin de six ans qui doit ouvrir des centaines de cadeaux à Noël. C'est hallucinant

Éditeur **VIVENDI UNIVERSAL**  
Développeur **BLIZZARD/ÉTATS-UNIS**  
Sortie prévue **À LA RENTRÉE**



Les sorts de base en mettent plein les yeux. On n'imagine même pas ce que donneront les pouvoirs des personnages de haut niveau.

d'expérience en tuant des monstres et en accomplissant des quêtes. Il est également possible de créer des objets... Bref, les ingrédients présents dans tous les jeux du genre sont au rendez-vous. Seulement voilà, ici le moindre détail a été exploité avec brio. Blizzard a su prendre tout ce qui était bon dans les autres titres en apportant un tas d'idées nouvelles et efficaces qui facilitent la vie des joueurs. On appelle ça le talent.

## HÉROS SURBOOKÉ

Dès les premières minutes de jeu, le ton est donné : simplicité. Il suffit d'un coup d'œil pour apercevoir les sorts que l'on peut utiliser, les PNJ à qui parler pour obtenir des quêtes, repérer sa jauge de vie et de mana (si on incarne un lanceur de sorts). Tout est fait pour se plonger directement dans l'aventure. Les quêtes ne cessent de s'enchaîner. Des messages à porter, de temps en temps. Des gens à escorter, rarement. Des monstres à trituer, énormément. Chaque quête rapporte systématiquement des points d'expérience, puis son lot d'argent et d'objets. Chose agréable, on voit ce que le PNJ a à nous offrir avant d'accepter une mission. On a vraiment la sensation d'entreprendre plein



Une petite visite guidée sur le territoire Undeep : à gauche, le cimetière, en face les pendus. Ça respire la joie de vivre comme on l'espérait.





de choses en même temps et d'avoir toujours un but à accomplir. Après avoir tué une dizaine de créatures dans un lieu précis, une autre quête nous transporte dans un nouvel endroit et ainsi de suite. Cette méthode s'avère nettement plus efficace que de squatter la même zone pendant des

plombes. Comptez six à sept heures pour monter un perso level 10. La suite est beaucoup plus longue et la limite de niveaux a, pour l'instant, été fixée à 60 pour la version finale et 30 pour la bêta. Le système de quêtes dynamiques ôte vraiment cette sensation d'action répétitive et permet de découvrir le monde alentour, qui est un des plus envoûtants qu'il ait été donné de voir dans un MMORPG.

#### SUIVEZ LE GUIDE

Certains critiqueront sûrement le style graphique en disant : « Le design est vraiment trop Disney, c'est pour les gamins ». Soit ! Laissons les mauvaises langues user leur salive pour rien. Les décors recèlent d'une myriade de détails et la découverte de chaque nouvel environnement est l'occasion d'exclamations très pertinentes : Waou ! Ça déchire ! C'est mortel ! Ça tue sa race ! Bref, on en prend plein les yeux. Les forêts ressemblent à... de vraies forêts bien denses. L'architecture est propre à chaque race et fourmille de détails tout comme les intérieurs. Il suffit de rentrer dans n'importe quel bâtiment pour s'en rendre compte et s'imprégner de l'ambiance. On peut voir plusieurs nains faire office de pilier de bar dans les tavernes, des gardes sillonner les routes à la sortie des villages, etc. Le plus impressionnant reste la visite des diverses capitales. Les villes sont gigantesques et laissent sans voix tellement le spectacle visuel est bluffant. Dans la capitale humaine, Stormwind, chaque quartier a son style que ce soit celui des nains, des commerçants ou des



C'est beau, féérique, magique... C'est chez les elfes quoi !

mages. Chaque magasin dispose d'une enseigne grâce à laquelle on peut repérer rapidement le commerce qui nous intéresse. On peut voir des gardes patrouiller dans les ruelles, des enfants et leur maîtresse se balader en pleine ville. On sent qu'il y a de la vie ! Les effets sonores jouent également un rôle important au niveau de l'ambiance. Les musiques sont magiques et celles des elfes sont particulièrement immersives. Blizzard n'a rien laissé au hasard et chaque recoin du monde mérite d'être visité. Mais pour ça, il va falloir autre chose qu'un personnage équipé d'un couteau rouillé, d'un vieux short et d'une veste trouée.



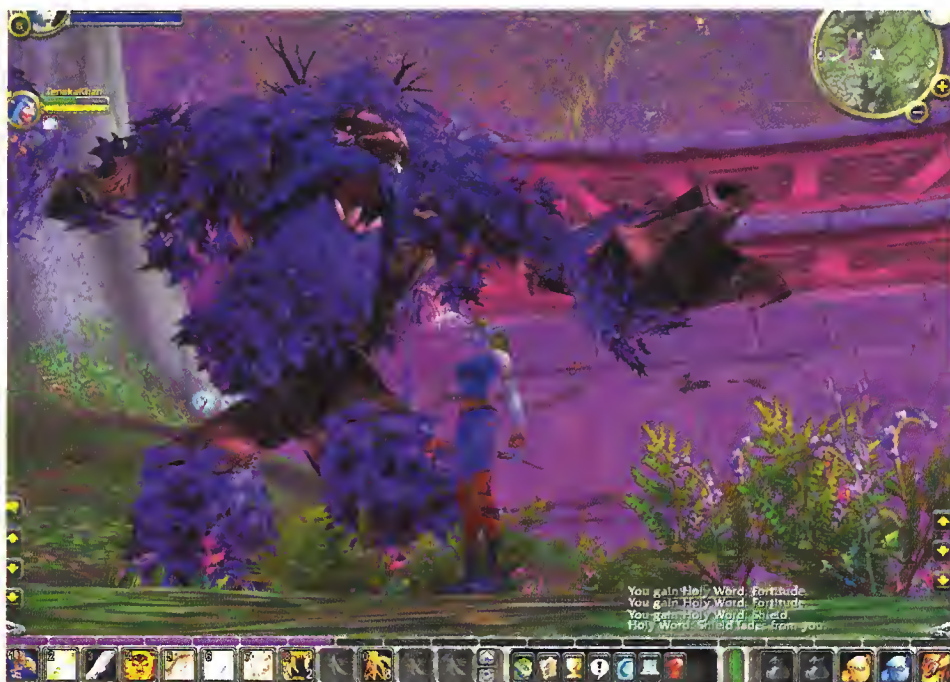
Pendant les combats, les guerriers gagnent des points de rage qui leur permettent d'enchaîner des coups meurtriers.

#### CHANGEZ DE VIE

Ici, le trip du paysan qui cultive son champ de patates en se la jouant super roleplay a été banni. On est plutôt dans la tendance sapin de Noël avec des guerriers qui déboulent fièrement en ville avec leur épée qui brillent

#### DEVENIR BOULANGER EN DIX LEÇONS

Il existe tout un tas de spécialisations pour l'artisanat : travail du cuir ou du métal, herboriste, ingénieur, alchimiste, pêcheur, cuisinier... Pour utiliser une de ces branches, il suffit d'user des points de compétence (skill points) que l'on gagne à chaque niveau. Plus on pratique, plus le talent d'artisan augmente. Dès le statut de novice, des formules de base sont disponibles. Il ne reste plus qu'à réunir les ingrédients nécessaires et le tour est joué. Pour l'instant nous n'avons subi aucun échec lors de la création d'un objet. La difficulté est de réunir les ingrédients et d'accomplir des quêtes pour obtenir de nouvelles formules. Un jet de dé ne viendra donc pas tout gâcher...

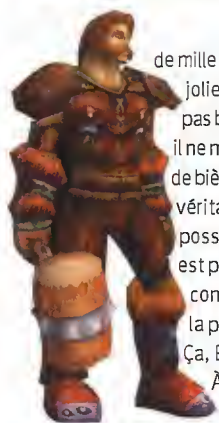


Des Ancient Protector level 90 patrouillent autour des villages pour assurer leur sécurité. Y'a pas à dire, ça calme !





L'interface est en XML et donc entièrement paramétrable... pour ceux que ça tente.



de mille feux. Entre les « regardez mes jolies dagues fluos » et les « elle est pas belle ma grosse hache ? », il ne manque plus que les concours de bière. Il est évident que créer une véritable machine de guerre possédant des objets magiques est plus fun que d'incarner un commerçant, en tout cas pour la plupart des joueurs. Ça, Blizzard l'a bien compris.

À chaque niveau, votre avatar a la possibilité d'apprendre un talent comme augmenter sa force, mieux détecter les unités furtives, se spécialiser dans un type d'arme... En plus de ça, il faut rencontrer un entraîneur qui permet d'obtenir de nouvelles compétences en échange de quelques pièces de monnaie. Ben oui, il faut bien manger, ce bon monsieur ne fait pas ça pour la gloire. Quand on voit le prix de certains

pouvoirs, on se dit qu'il doit posséder de quoi s'acheter quelques hectares de terrain et le beau château qui va avec. Actuellement, il est plus rentable de s'orienter dans un domaine précis et d'acheter de l'équipement plutôt que dépenser tout son argent dans des compétences et arpenter le monde à poil. Là, c'est la mort assurée et c'est retour direct en tant que fantôme au dernier village visité. C'est sous cette forme étherée, se déplaçant rapidement, qu'il faut récupérer son corps. Sachez que les monstres ne vous voient pas et ne sont donc pas agressifs. Blizzard prévoit néanmoins d'implémenter des créatures capables de repérer les fantômes et d'instaurer des quêtes disponibles uniquement sous cette forme. L'unique pénalité que la mort engendre est une perte de points d'expérience si l'on décide de louer les services du prêtre local pour qu'il vous ressuscite. Quand on considère la qualité de cette version bêta, on pourrait presque croire que World of Warcraft est sur le point de sortir malgré les nombreux

### C'EST MON DONJ' !

Comme Blizzard l'avait annoncé, il est possible pour plusieurs joueurs de « réserver » un donjon pour y faire de nombreux points d'expérience sans être dérangé par d'autres groupes. Ceci s'appelle une « Instance ». Il en existe plusieurs dans le monde d'Azeroth. Par exemple, « Stockades » est le nom de l'instance située dans Stormwind, la capitale humaine. Chose amusante, chaque Instance semble disposer d'un scénario. Par exemple dans Deadmines, situé dans la région de Westfall, les monstres ne réapparaissent pas une fois qu'ils ont été éliminés. Contrairement à Wailing Cavern, situé chez les orcs, puisque les créatures sont issues des cauchemars d'un druide endormi. Du coup, les monstres respawnt dans le donjon à chaque fois que le druide rêve.



Voilà un petit coin de paradis pour pique-niquer dans Stormwind : le quartier des mages.

points qu'il reste à tester. Actuellement, seulement les races de l'alliance (Nain, Humain, Gnome, Elfe) sont disponibles. Les développeurs prévoient de mettre en ligne le PvP avec un nouveau serveur bêta, puis la horde (Orc, Undead, Tauren, Troll) dans les semaines qui viennent. Le beta-test est censé durer cinq mois, nous reviendrons donc sur World of Warcraft dans les prochains numéros pour suivre ses évolutions. Ce jeu est une drogue, on est devenu accro et on va partager un maximum de notre plaisir avec vous. Les autres MMORPG n'ont qu'à bien se tenir, WoW est en route pour tout écraser, qu'on se le dise !

CYD



Petite balade sur la monture aérienne des elfes, la grande classe.





# VIVEZ LE PLAISIR PLAYSTATION

## LE MAGAZINE OFFICIEL + SON DVD de DÉMOS JOUABLES

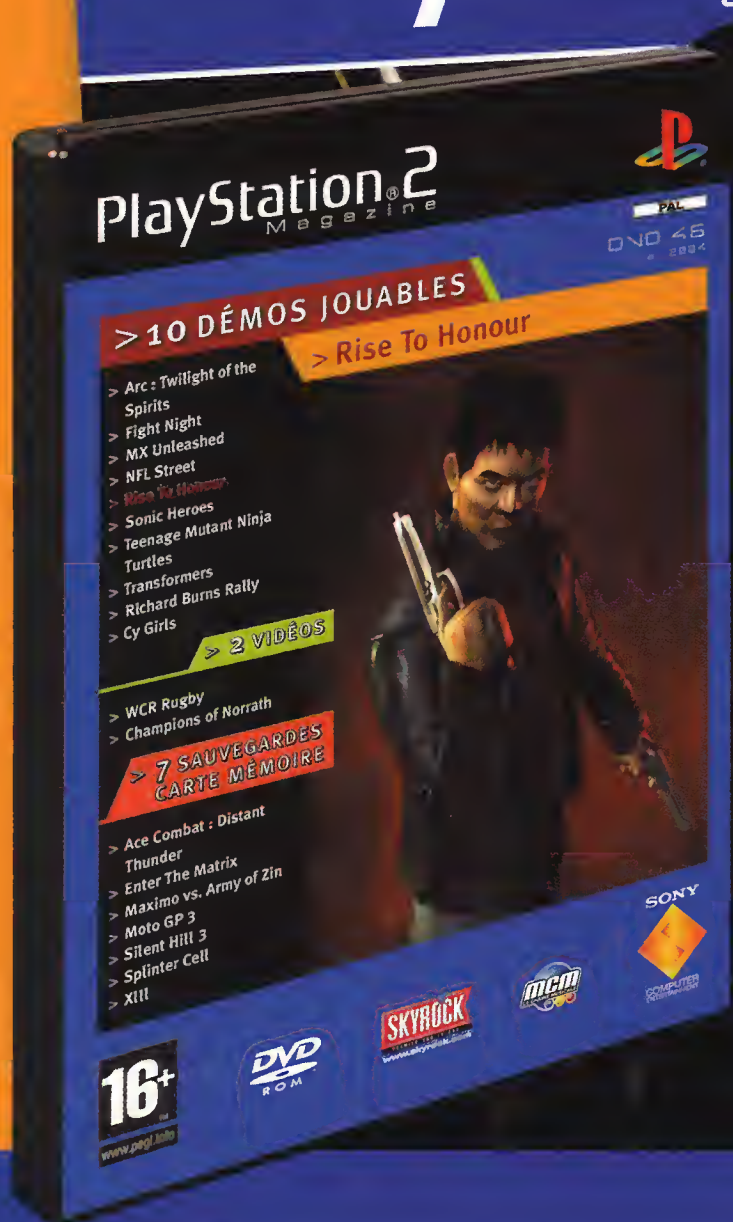
EN TEST : Hitman Contracts, Project Zero 2, Transformers Armada...  
ENGAGEZ-VOUS, rengagez-vous : 10 jeux pour les hommes, les vrais.

NUMERO 86  
MAI 2004



# PlayStation®2

LE MAGAZINE OFFICIEL



**Ce mois-ci**

**EXCLUSIF !**

**SPLINTER CELL  
PANDORA TOMORROW**

Découvrez en avant-première le jeu  
et tous les bonus de la version PS2

**Révélation sur**

**STAR WARS BATTLEFRONT**

**METAL GEAR SOLID 3**

**DRAKENGARD**

**RATCHET & CLANK 3**

**SILENT HILL 4**

**RED DEAD REVOLVER**

## EN KIOSQUE LE 27 AVRIL



# LINEAGE 2

FORT DU SUCCÈS DE LINEAGE EN CORÉE, NC SOFT A DÉCIDÉ DE CONQUÉRIR LE MONDE AVEC UN DEUXIÈME OPUS AU DESIGN EXCEPTIONNEL. DOMMAGE QUE LE GAMEPLAY N'AIT PAS ÉTÉ AUSSI BIEN PEAUFINÉ.

Éditeur NC SOFT  
Développeur NC SOFT/CORÉE  
Sortie prévue AVRIL 2004 AUX ÉTATS-UNIS

**J**e vous assure qu'il faut faire un véritable travail sur soi pour oublier l'expérience World of Warcraft et se lancer dans un autre beta-test. C'est tendance réunion de dépressifs le dimanche matin avec des débats du genre : « Moi aussi j'veux arrêter ! C'est dur mais je tiens le coup, je n'ai pas cliqué sur un Kobold depuis 12 heures. » Bravo, bel exploit ! Il m'aura fallu quelques séances de la sorte avant de me lancer, avec les idées claires, en plein cœur de Lineage 2. Au moins les premières minutes de jeu démarrent sur les chapeaux de roues grâce à une sélection de personnages qui laisse sans voix. Non pas à cause de choix innombrables (cinq races et deux classes) mais grâce à la qualité graphique. Ça a été un véritable choc. On savait que Lineage 2 utilisait un moteur très convaincant mais là, c'est la claque. Toute la rédaction était devant mon écran pendant dix minutes en admirant la qualité visuelle des différentes races : humain, elfe, orc, elfe noir et nain. Les persos ont du style et un charisme indéniable. Il suffit de voir le modèle féminin de l'elfe noir pour s'en rendre compte : tendance super bimbo SM, la panoplie complète, string en cuir compris. On peut dire que Lineage 2 marque un sacré point : il attire les regards... En revanche, une fois dans le jeu proprement dit, on oublie rapidement le design des personnages pour laisser place à des décors extérieurs assez vides et des bâtiments un peu trop carrés. L'ensemble reste, tout de même, plus que correct. Il suffit de maintenir une pause avec son avatar et de déplacer l'angle de caméra de manière à contempler des panoramas de toute beauté : du genre un elfe noir courant face à la pleine lune. S'amuser de la sorte ne



Rien de tel que des bons coups d'épée pour se faire respecter dans la région.

dure pas plus de cinq minutes puisque Lineage 2 n'a pas été créé pour servir d'économiseur d'écran même si c'est ce qu'il fait de mieux. Les fans qui adorent la version bêta peuvent commencer à me jeter des pierres...

## RETOUR VERS LE FUTUR

Bon, j'y vais un peu fort quand même, Lineage 2 n'est pas une épave, loin de là. Seulement on a vraiment l'impression de revenir en arrière côté gameplay et c'est particulièrement frustrant. Les jeux d'il y a dix ans, je n'ai rien contre mais il faut savoir évoluer. Ça devient vraiment pénible de s'asseoir pendant des plombes pour remplir sa jauge de vie et de mana ou de tourner en rond dans une ville mal fichue pour chercher un PNJ qui vous demandera d'exécuter une quête sans intérêt ou presque. Taper toujours le même type de monstres pendant presque une dizaine de niveaux, même en aimant le travail à la chaîne, c'est un tantinet lassant... Se faire massacrer aux abords d'une ville de débutants par des PK (Player Killer) dont le seul plaisir est d'assouvir leur complexe d'infériorité, c'est également à peine crispant. Je hais ces abrutis. Il faut savoir que dans Lineage, les zones sont ouvertes au PvP (joueurs contre joueurs) et qu'il n'est pas nécessaire de cocher quoi que ce soit dans



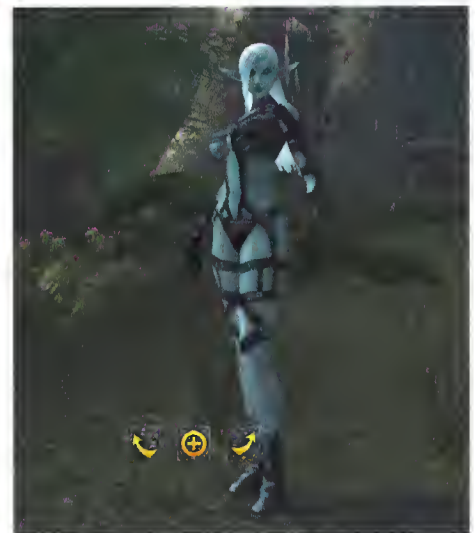
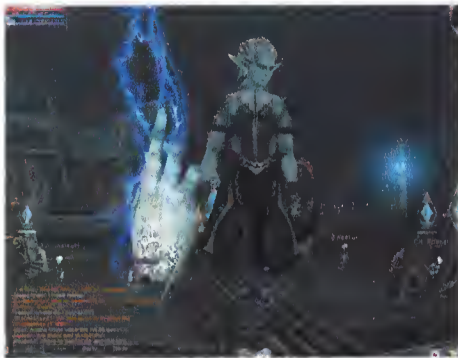
les options pour y participer. D'accord ou pas, vous serez confronté aux boulets du coin sans rien pouvoir y faire. Se faire massacrer par des persos qui sont dix levels au-dessus de vous peut avoir son charme, question de goûts. Heureusement que la majorité des beta-testeurs présents sont fair-play et sympathiques. Ils proposent davantage de grouper que de vous trancher la gorge. Le plus frustrant est quand même le système de déplacement. Surtout si on a le malheur d'utiliser le clavier. Le temps de latence entre le moment où l'on appuie sur une flèche de direction et où le personnage bouge est insupportable. Le mieux est de se diriger avec la souris en cliquant sur le terrain à la manière d'un Diablo. En déplaçant l'angle de caméra comme il faut,





## L'EUROPE BOUÉE ?

Au vu du nombre de pré-commandes concernant le CD bonus de Lineage 2, les développeurs ont décidé d'étudier le sujet pour implémenter des serveurs en Europe. Pour l'instant rien n'est encore fait et, à l'heure où ses lignes sont écrites, il est toujours possible de participer à un sondage qui fera peut-être pencher la balance pour les joueurs européens. Pour cela, il suffit de vous rendre sur ce site : [www.petitiononline.com/lineage2/petition.html](http://www.petitiononline.com/lineage2/petition.html)



NC Soft sait comment plaire au joueur mâle.



Le jeu semble tout de suite beaucoup moins sexy lorsqu'on se bat dans un décor aussi vide.

on peut enchaîner les combats très facilement puisque le simple fait de double-cliquer sur un monstre permet de s'approcher automatiquement et d'attaquer sa proie.

## UNE LUEUR D'ESPOIR..

C'est dans les combats que Lineage 2 s'en sort vraisemblablement le mieux. Les affrontements sont dynamiques, on peut presque ressentir le choc des coups portés. Les effets des différentes capacités et sorts sont plutôt agréables à l'œil. Comme quoi, le tableau n'est pas aussi noir qu'il y paraît ! Pour vous aider, un PNJ faisant office de guide donne des conseils sur tout un tas de points très importants. C'est plutôt agréable lorsque l'on débute. Il indique quelle est la meilleure zone de chasse pour cumuler des points

d'expérience, quel type de matériel acheter pour son niveau et les personnes à rencontrer pour exécuter quelques quêtes. De surcroît, vous aurez même de précieuses recommandations sur les compétences à développer. Certains PNJ, les plus importants, sont indiqués sur la boussole d'un point jaune. Ce qui permet de s'y retrouver un petit peu mieux. Il s'agit tout de même d'une version bêta, donc de nombreuses choses risquent fort d'évoluer dans les mois à venir avant la sortie commerciale du produit. En tout cas, il faut l'espérer car les MMORPG au gameplay désuet, j'ai du mal à les digérer maintenant que j'ai goûté à World of Warcraft. Rha mince, finalement, ça marche moyen cette histoire de cure de désintoxication.

CYD



# GROUND CONTROL II



Mis à part le nom de l'unité et son prix, on ne sait rien de ses capacités avant de l'avoir eu entre les mains. Pas très pratique pour les nouveaux venus.

**GROUND CONTROL II EST PASSÉ EN PHASE DE BÊTA-TEST MULTIJOUER. MASSIVE A SÛREMENT COMPRIS QUE CE N'EST PAS AVEC UN BEAU MOTEUR QU'ON FAISAIT UN BON JEU ET QU'IL ÉTAIT PLUS PRUDENT DE FAIRE EXAMINER LE FUTUR BÉBÉ PAR DES SPÉCIALISTES TATILLONS.**

**A**près le succès d'estime de Ground Control premier du nom, malheureusement assez boudé commercialement parlant, il était évident que Massive sorte une suite pour tenter de mettre tout le monde d'accord. L'ouverture du beta-test multi devrait d'ailleurs contribuer au succès de ce nouvel opus. Tester l'équilibrage du jeu et chasser les bugs n'est pas une mince affaire. Alors quand on peut compter sur des fous furieux de la stratégie et leurs précieux conseils pour améliorer un produit, il ne faut pas hésiter. Pour l'instant, les développeurs ne s'en sortent pas mal puisque le serveur sur lequel se déroule la bêta s'avère vraiment

stable. On a pu enchaîner quelques parties sans déconnexion et aucun problème flagrant de lag ne venait gâcher les batailles. Après quelques minutes de jeu, on retrouve l'ambiance du premier volet, les habitués ne devraient pas être perdus. Si, dans l'ensemble ce titre semble globalement prometteur, je reste convaincu qu'il y a tout un tas de petits détails qu'il faudrait améliorer avant sa commercialisation. Par exemple, la caméra n'est pas fixée sur l'emplacement de sa base en début de partie. Ce qui est assez agaçant. Dans un autre domaine, il serait bon de connaître les caractéristiques d'une unité avant de l'acheter. On ne sait pas si elle est efficace contre les troupes volantes ou terrestres, si elle dispose d'une arme plutôt défensive ou offensive. Bref, on achète des véhicules un peu au feeling. Évidemment, une fois que l'on a pris l'habitude, la question ne se pose plus mais on reste quand même sur notre faim concernant le descriptif des unités et ça ne facilite pas la prise en main. Moins on a besoin d'ouvrir une notice, mieux c'est. Autre point pénible, les véhicules ont beaucoup de mal à se diriger dès qu'ils sont en groupe. Si on a le malheur de vouloir faire sortir une unité de la base et d'en rentrer une autre au même moment, ça frise la catastrophe. Les véhicules se tournent autour en essayant de trouver le meilleur chemin pendant deux plombes alors qu'ils ont un boulevard pour circuler. Bref, le pathfinding est encore à travailler. Le mouvement des unités est d'ailleurs un peu trop lent par rapport à la grandeur des environnements. C'est presque décourageant d'envoyer ses troupes d'un bout à l'autre

## LIVRAISONS CLÉS EN MAIN

Dans Ground Control II, il n'y a pas de bâtiments pour recruter ses troupes. Il suffit de commander ses unités grâce à l'interface et elles sont livrées par un avion cargo en un temps record ou presque. Il est même possible d'améliorer ce transporteur pour le rendre plus efficace dans ses livraisons.



Ça tire dans tous les sens. Gérer une bataille demande une très bonne maîtrise dans la micro-gestion.



Après avoir passé commande, vos unités vont enfin débarquer. Vive les renforts qui arrivent au bout de trois heures.

de la map à moins d'avoir un bon bouquin pour s'occuper pendant le voyage. De plus, augmenter quelque peu la vitesse d'action dynamiserait davantage les combats. Tous ces détails seront certainement corrigés d'ici la sortie du jeu. En tout cas je l'espère... Reste que Ground Control II dispose d'un moteur relativement joli. Les environnements et les unités sont bien détaillés. Le bruit sourd des tirs et les explosions donnent une touche assez immersive à la bataille. Il n'en reste pas moins que je reste encore un peu sceptique. Vivement la version finale pour voir comment Massive s'y est pris pour faire évoluer son bébé.

CYD



Éditeur VIVENDI UNIVERSAL GAMES  
Développeur MASSIVE ENTERTAINMENT/SUÈDE  
Sortie prévue JUIN 2004



# FAR CRY TEAM FORTRESS LIGHT



Voilà une attaque bien ficelée : le technicien fait sauter les murs et les coéquipiers font une percée. Il faut juste réussir à éviter les tirs de gattling de la défense.

**MÊME S'IL NE S'AGIT PAS DU JEU LE PLUS INNOVANT DU SIÈCLE, VOUS AVEZ ÉTÉ DES MILLIERS À TOMBER SOUS LE CHARME DE FAR CRY ET POUR CAUSE : CE TITRE S'AVÈRE INCROYABLEMENT FUN ET IMMERSIF.**

**A**près avoir snipé des mercenaires du haut d'une montagne, mitraillé des mutants au fond d'un labo et rampé à travers une jungle hostile, il était temps de varier quelque peu les plaisirs en s'orientant vers l'option multijoueur. Sur tout que la communauté rassemblée autour de Far Cry ne cesse de se développer. Ce qui facilite la recherche de parties puisqu'on trouve systématiquement des partenaires de jeu. On passera rapidement sur les modes Deathmatch et Team Deathmatch, qui n'apportent rien de neuf. C'est presque indécent de participer à de telles parties quand il y a un mode aussi fun que Assaut à côté. Le principe est relativement simple : deux équipes s'affrontent sur des maps divisées en trois zones. Une équipe, en défense, doit empêcher sa rivale de s'emparer des trois drapeaux qui sont les clés de chaque zone. Quand l'équipe en défense perd du terrain, les combats sont décalés sur la zone suivante. Pour ça, les attaquants doivent toucher

ce fameux drapeau pendant quelques secondes. Chaque joueur a le choix entre trois classes : le mercenaire, le sniper et le technicien. En fait, seul l'équipement varie (pas d'armures, etc.). Le technicien peut construire, à des endroits bien définis, différentes choses comme des bunkers, des mitrailleuses (malheureusement pas automatiques) et des murs. Il dispose également de charges explosives pour percer les défenses adverses. Le teamplay a donc une importance capitale pour remporter la victoire.

## LA ROQUETTE ÇA SE DIGÈRE MAL

Pour éviter que les campeurs ne plantent leur tente sur leurs jolies cartes de jeu, les développeurs de Crytek ont eu une excellente idée : les reflets dans



Duel au sommet entre un fusil à lunette et un lance-roquettes. Y en a un des deux qui n'a pas le droit à l'erreur.



Si plusieurs techniciens s'occupent de la même calse, la construction se finira en quelques secondes.

la lunette de visée. Si quelqu'un vous prend pour cible dans votre champ de vision, une petite lumière apparaît au niveau de son arme. Ce flash dévoile les positions des snipers bien fourbes mais n'est pas non plus trop évident à voir. Ça gâcherait tout. Ce système souffre d'un gros point faible dû au lance-roquettes. Si un sniper repère un reflet parmi les bosquets, il ne peut pas forcément tuer le joueur embusqué puisqu'il ne le voit pas précisément alors qu'un joueur muni du lance-roquettes peut tirer approximativement. Il est quasiment sûr de faire mouche grâce à la zone d'effet de l'impact. Au mieux, le joueur adverse sort de sa planque à moitié mort. Alors quand une équipe entière commence à se munir uniquement de ce type d'arme, ça gâche quelque peu le plaisir. Un autre reproche que l'on peut faire à ce titre en multi est la gestion des dégâts de certaines armes. On se retrouve parfois dans des situations très étranges. Je vide plusieurs chargeurs sur un joueur qui continue de marcher sans problèmes pour finir par m'allumer d'une seule rafale. À côté de cela, on fragge parfois avec une ou deux balles de flingue d'assez loin. Problème de lag ? Difficile à croire avec un ping de 40... Ce mode Assaut sera un peu simple pour les amateurs de Team Fortress mais permettra de faire découvrir à un public plus large les joies des FPS à classes de personnages.



En tant que dernier rempart de la défense, je m'efforce de garder le drapeau en attendant les renforts. C'est pas gagné !



# ASHERON'S CALL 2

## CHASSE AU DRAGON

MOI QUI M'ÉTAIS PLANIFIÉ UNE PETITE APRÈS-MIDI PEINARDE, À LÉZARDER SOUS LE SOLEIL DE PRINTEMPS... J'AVAIS MÊME EMMENÉ MA GUITARE POUR QUELQUES IMPROS EN SOLO. BEH C'EST RATÉ : RÉQUISITIONNÉE POUR LA CHASSE AU TYRANT, ET AU PAS DE COURSE !

Éditeur **TURBINE**  
Développeur **TURBINE**

**L'**avantage de la chasse aux moars, c'est qu'on n'a pas besoin de s'y rendre en armure blindée lorsqu'on est un guerrier expérimenté. J'ai donc dessanglé mon plastron de guerre pour enfiler un léger justaucorps rouge, seyant à souhait. Peu de chances que je rencontre un beau lugien mâle dans les parages, mais je roule des hanches à tout hasard, en éviscérant les moarsman d'une épée distraite. Ces gros euh... machins – difficile de trouver un terme qui les caractérise mieux – tiennent de l'hybride entre un batracien géant et un ours imberbe au dernier stade d'une épouvantable maladie de peau. Leur odeur est aussi proprement insoutenable. Mais j'ai promis à Poussin III (je me perds un peu dans les noms de nos derniers protégés) de lui offrir une armure forgée sur mesure ; et dans le genre supermarché sur pattes, on n'a rien inventé de mieux encore que les moarsman sur



Mon programme de l'après-midi, c'est ça. Rien de tel qu'une bonne chasse au tyty pour s'ouvrir l'appétit...

tout Dereth. Je fais donc fi de l'odeur pestilentielle le temps de récolter les matériaux qui me seront nécessaires, tout en surveillant les alentours au cas où : on trouve fréquemment des plantes rouges à teinture dans la région, et j'en fais une grande consommation.

### UN MOARS ET ÇA REPART

Un appel attire mon attention et me détourne du génocide en cours : c'est le patron, c'est Yusai, c'est mon boss à moi ! Il s'adresse à tout le clan : – Les gars, j'ai besoin de quelques volontaires pour une petite chasse au tyty couveur, on n'a plus de trophées en stock.

Un moarsman plus téméraire que ses comparses profite de mon immobilité temporaire pour s'essayer avec l'énergie du désespoir à déchirer mon armure de ses griffes palmées. J'encaisse patiemment ses coups le temps de répondre à l'appel.

– Vous avez déjà trouvé un tank, Yu ?

Un tank, c'est... un gars comme moi. Enfin une gaillarde en l'occurrence. On ne tape pas très fort ; on ne tape pas très vite ; on n'a pas la mémoire nécessaire à l'apprentissage de sorts très complexes ; mais alors,

qu'est-ce qu'on encaisse ! Nous sommes nécessaires dans un groupe comme... absorbeurs d'attaques. Nous injurons, titillons, exaspérons nos cibles afin qu'elles laissent en paix les vrais tueurs. Un rôle un peu ingrat, mais que je n'échangerais pour rien au monde : l'ivresse d'être en première ligne vaut tous les honneurs du monde.

– Nop', on n'a pas de tank, ramène tes fesses rebondies au hall, Maoh !, me répond mon bien-aimé suzerain.

– Eh oh eh hein, pas sur ce ton !, grommelai-je, avant d'entamer la lente incantation magique qui me téléportera au hall de la guilde.

Frénétique et puant plus que jamais, le moars poursuit ses efforts ; alors que le portail se matérialise lentement devant moi, il parvient enfin à passer une attaque qui laisse une goutte de sang perler sur ma peau.

– Bien joué vieux, ai-je le temps de glisser au moars épuisé avant d'être engloutie dans le tunnel.

### CONCERTATION...

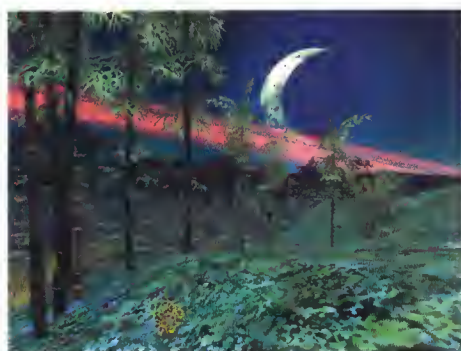
J'émerge dans le hall, ouvrant grand les yeux pour m'accoutumer à la pénombre qui y règne, puis rejoins Yusai et la petite troupe, que j'examine d'un œil dubitatif.







La goutte d'eau géante qui leur tombe dessus est un peu ridicule, mais croyez-moi, ça les calme sec.



– Euuuuuh, dites les gars, je sais bien qu'on part pour une chasse plutôt peinarde, mais peut-on vraiment se passer de soigneur ?

Faut dire, je me méfie. Mes aptitudes secondaires font de moi une bonne soigneuse d'appoint, rôle dont je déteste avoir la charge : j'ai un mal fou à me concentrer à la fois sur les insultes dont j'abreuve mes cibles ET sur une surveillance efficace de la santé de mes compagnons.

– Gromf arrive, me rassure Yusai.

Excellente nouvelle ! Les sages lugiens soignent à la fois les blessures et l'énergie de leurs compagnons. Lorsque je me joins au groupe, les blagues fusent déjà : – Et alors je lui dis : Tu rigoles ? Avec ce cure-dents ? et paf ! Je lui explose le crâne en un tournemain ! Eheheh...

– Eh eh Baran.

– Trop fort Baran.

– Salut les gars, les interrompai-je ; quand vous aurez fini de mesurer le tour des chevilles de Baran, l'un de vous pourra aller choper le portail couveurs pour en faire profiter le groupe ?

– C'est fait !, me rétorque jovialement Barandos, le plus immodeste de tous mes compagnons de guilda. L'arrivée de Gromf complète notre petite troupe : nous nous préparons alors au combat. Une onde de lumière

rouge m'indique que Gromf vient de lancer un puissant sort de vitalité ; Lesdre affine nos réflexes de combat et améliore notre vitesse de course ; j'invoque un cercle de protection d'armure... Quand la ronde des buffs s'achève, notre vaillante petite troupe ressemble à une de ces fichues guirlandes clignotantes de Noël qui mettent systématiquement le feu au sapin (chez moi en tout cas). Barandos incante alors le portail vers Gevoth, la région glacée de Linvak où sévissent les tyrants couveurs et leurs portées...

#### ACTION !

Tandis que je fais un petit détour pour aller me rafraîchir (la séance moarsman m'a laissé une sale odeur sur la peau), mes compagnons repèrent le terrain. Lorsque je les rejoins, le silence s'est fait et la

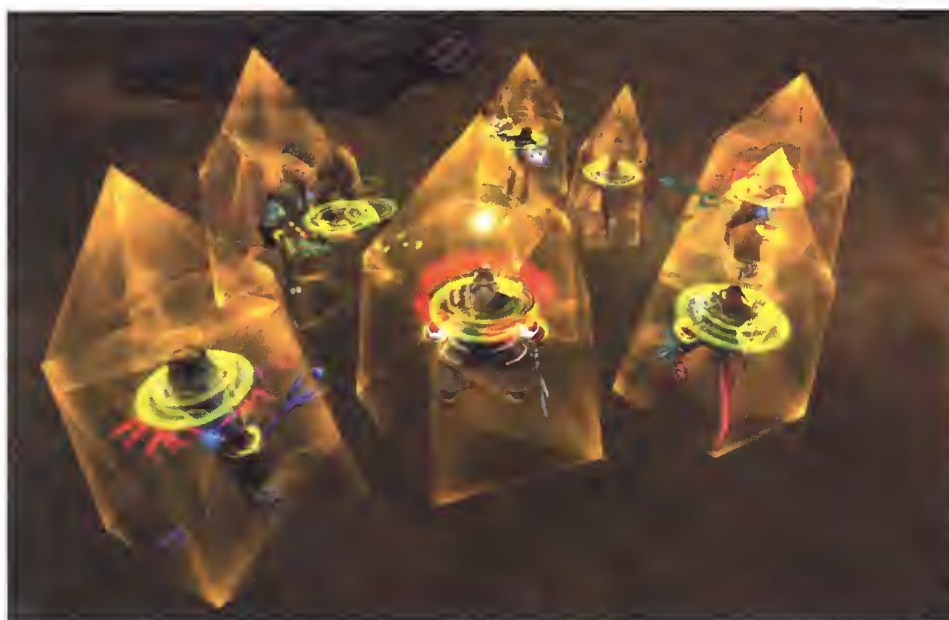


Lâchons l'armure lourde le temps de la promenade...



Aaah on est tout de suite plus à l'aise !

tension est palpable : notre proie n'est plus très loin, je l'aperçois à mon tour... Les archers du groupe plissent les yeux pour mieux viser la bête immense ; lorsque la première flèche s'abat sur lui, le dragon noir tourne sa tête reptilienne pour nous couler un regard mauvais, hésitant encore à quitter sa couvée. Tout le jeu consiste à l'attirer loin d'elle : les jeunes tyrants qui l'entourent sont quasi inoffensifs, mais ils sont nombreux et nous compliqueraient singulièrement la tâche. Sous la volée de flèches,



Je sais pas qui est en charge des effets pyrotechniques des buffs, mais ce mec mérite une augmentation.





Gevoth, Gevoth, morne plaine...

le tyrant grogne, ploie le cou, bat furieusement ailes puis se met enfin en marche, abandonnant ses rejetons piaillants derrière lui.  
 – C'est parti !, s'écrit joyeusement Barandos, préparez-vous au combat !  
 Tandis qu'il invoque un golem des sables, je m'avance de quelques pas : mon rôle sera de faire en sorte que la tête du reptile soit toujours tournée vers moi, afin que le reste du groupe soit à l'abri de sa gueule aux crocs acérés, vomissant un feu liquide dévastateur (étonnez-vous que je sois chauve...). Le tyrant n'est plus qu'à une trentaine de mètres, son pas pesant ébranle le sol, je continue à jouer de l'arc – maladroitement... mon arme, c'est l'épée ! – afin qu'il me choisisse comme cible des jets de flammes dont il ponctue son avancée.

## NOUS CONTRÔLONS LA SITUATION. SI SI.

Un cri perçant d'Ix, notre sordier, nous fait tourner la tête :  
 – Deux shreths ravageurs nous ont repérés ! Ces saloperies viennent de me déchirer l'épaule... Attention, ils approchent, je crois bien qu'ils vont s'inviter au combat !  
 S'avancent en effet deux shreths aux allures simiesques qui, s'aidant de leurs longues pattes antérieures, avalent à une allure redoutable la distance qui les sépare de notre troupe. Ix réagit aussitôt en leur lançant des sorts affaiblissants, qui ralentiront leur course, leur vitesse d'attaque, ainsi que leur résistance générale.  
 – Gromf, mon gros, c'est le moment de nous prouver

tes talents d'hypnotiseur, lance Yusai. Charme-nous le coureur pendant qu'on se débarrasse des shreths. Tandis que le reste de l'équipe se rue sur le duo, Gromf se concentre. Si son charme échoue, il sera la prochaine cible du tyrant et il lui faudra courir pour éviter les sphères de feu liquide ; or il doit rester immobile pour régénérer son énergie... Il lève son bâton et fait des incantations. Las ! Le flux d'énergie est absorbé par la carapace chitineuse de la bête, qui poursuit sa course !

– J'ai échoué ! Asheron tout puissant, viens-moi en aide !, hurle Gromf, qui retrousse le bas de sa robe et commence à courir.  
 Le spectacle est aussi pataud qu'attendrissant, mais nous n'en sommes pas moins dans une situation impossible. Je stoppe net la course que j'avais amorcée vers les shreths pour me ruer sur le tyrant coureur : il FAUT que je détourne son attention de Gromf ! Je psalmodie un chant de vitesse et, dans un élan désespéré, me jette contre le corps immense, lacérant son torse sensible de mon épée... juste au moment où un nouveau charme de Gromf l'atteint ! Hélas, je ne suis pas assez vive pour stopper mon attaque à temps et je brise instantanément l'hypnose.

– Maoh, boulet..., marmonne



On fête notre victoire en s'envoyant un petit dessert sur la route.

distrainment Yusai – faut savoir qu'ils sont un peu blasés, je ne sais pas comment je fais mon compte mais je suis une spécialiste chevronnée du faux pas. Peu importe, la situation est stabilisée : le reste de l'équipe achève le duo de shreths tandis que j'encaisse tant bien que mal les coups du tyrant. Bientôt mes compagnons me rejoignent, mon corps se galvanise des soins de Gromf, puis, c'est la ruée générale. Les épées fouillent la chair, les flèches chantent, les flux d'énergie traversent l'air et s'immiscent entre les larges écailles de la bête, qui s'épuise peu à peu sous l'assaut... La terre s'imbibe de sang, bientôt le dragon ploie et s'écrase pesamment au sol. Le bougre ne nous fait pas même la grâce de nous délivrer un trophée à sa mort ! Peu importe, la chasse ne fait que commencer...

MAOH





**Avant qu'il ne soit trop tard!**



**Un simple coup de fil pour se débloquer**

**0 892 687 500**

0,34 €/min

**La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France**



# DES UTILITAIRES À LA MODE

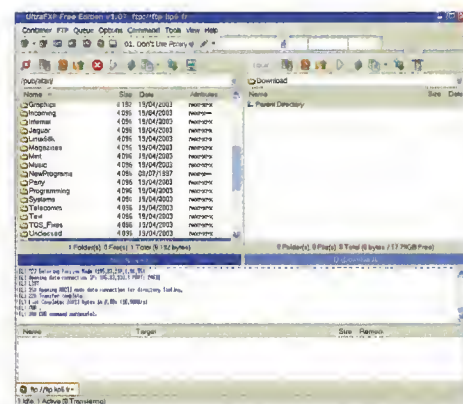
PAR C\_WIZ

Ce mois-ci encore, je suis parti vous dénicher quelques joyaux parmi le gros tas de softs inutiles disponibles sur le Net. Avec des bons plans, comme UltraFXP qui est provisoirement gratuit, des outils pour surveiller que son matos ne va pas cramer et même un bureau en 3D pour Windows. O.K., celui-là, c'est surtout pour la frime. Mais tout geek vous le dira, c'est au moins aussi important que le reste.

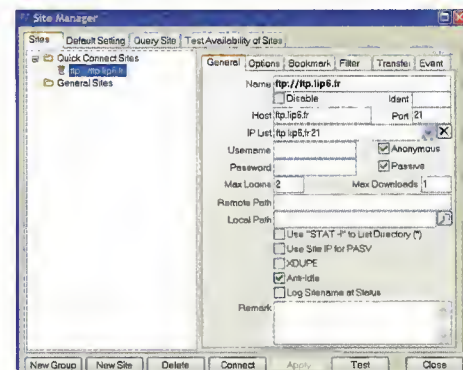
## UltraFXP

Sacha Guitry disait que l'imitation était la plus sincère forme de flatterie. Les temps ont bien changé et même les développeurs s'y mettent. Les auteurs du très populaire client FTP FlashFXP accusent en effet ceux d'UltraFXP d'avoir repris les caractéristiques, les fonctionnalités et l'interface de leur soft fétiche. Bon, il faut l'avouer, UltraFXP est quand même très inspiré de son concurrent. Des boîtes de dialogues jusqu'au fichier d'aide, on sent bien un gros air de famille. Mais d'un autre côté, le logiciel intègre un certain nombre de fonctionnalités inédites et qui étaient attendues par tous les utilisateurs du concurrent. En tête on trouve la gestion de multiples threads pour effectuer plusieurs transferts FTP en simultané, la possibilité de définir un bookmark pour une seule et même liste de miroirs (les fans des archives linux apprécieront) et de vérifier d'un clic lesquels sont accessibles. Mais l'autre gros intérêt d'UltraFXP est son prix. Jusque-là payant, il est devenu Freeware le temps que le conflit avec l'éditeur concurrent soit réglé. Alors profitez de l'aubaine pour essayer ce logiciel plutôt bien ficelé.

- VERSION : 1.07
- ÉDITEUR : UltraFXP
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.ultrafxp.com](http://www.ultrafxp.com)



Séquence émotion : l'archive Atari du FTP de la fac de Jussieu.



Effectivement, je crois avoir déjà vu cette boîte de dialogue quelque part...

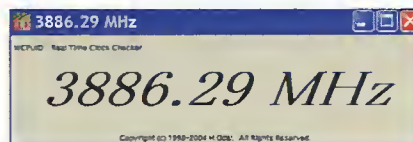
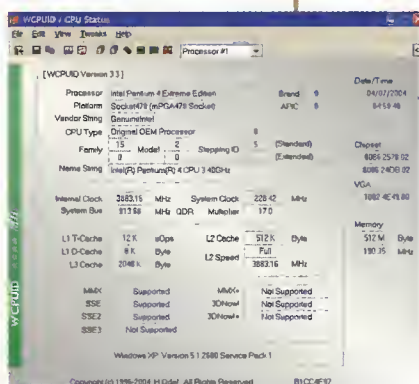
## WCPUID

Si les dossiers sur l'overclocking des mois précédents vous ont donné des idées, vous êtes sûrement à la recherche d'outils pour tester et valider vos exploits. En voici un qui fait tout simplement référence : WCPUID est le logiciel pour tout savoir sur votre processeur. De la

taille du cache aux fonctions étendues supportées (MMX, SSE...) en passant par les multiples flags en tout genre, il prend tout en compte. Il permet en un coup d'œil de vérifier le résultat d'un overclocking en détaillant toutes les fréquences. Une fonction essentielle tant il peut parfois y avoir une différence entre les réglages du bios et le résultat effectif. Il intègre en prime un outil de visualisation de l'horloge en temps réel, toujours sympa pour se la ramener dans les LAN. À mettre d'urgence dans votre trousse à outils de bidouilleur.

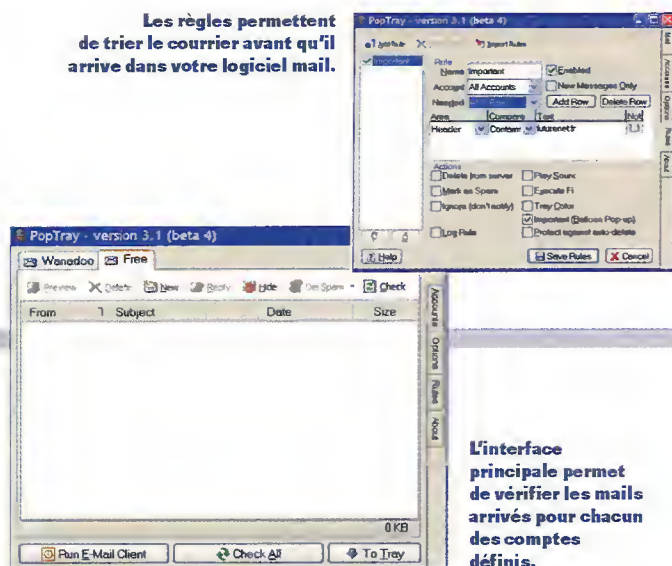
- VERSION : 3.30
- ÉDITEUR : H.Oda!
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.h-oda.com](http://www.h-oda.com)

Comme le disait si bien Omar, l'overclocking vous savez, c'est ma grande passion





Les règles permettent de trier le courrier avant qu'il arrive dans votre logiciel mail.

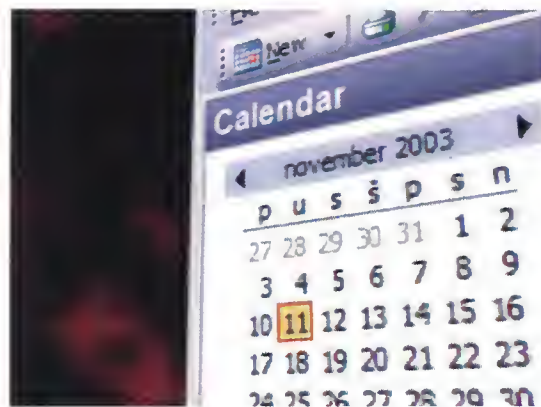


L'interface principale permet de vérifier les mails arrivés pour chacun des comptes définis.

## PopTray

L'email est l'application la plus populaire sur le Net. Vu que je passe la moitié de ma vie sous Outlook, ce n'est pas moi qui vais vous dire le contraire. Le but de PopTray est simple : il va vérifier pour vous automatiquement vos nouveaux mails reçus. En voilà une idée qu'elle est originale, surtout qu'il n'y a pas du tout ouat mille programmes qui le font déjà. Il a quand même quelques petits trucs en plus, à commencer par la fonctionnalité qui tue : le support des boîtes hotmail. Eh oui, grâce à PopTray vous saurez instantanément que vous avez reçu un nouveau spam ! Bon, il a également d'autres atouts, du genre gestion d'un nombre illimité de comptes pour lesquels on peut définir différents intervalles de vérification. Pratique pour les serveurs qui n'aiment pas être interrogés trop souvent. L'autre avantage de PopTray est sa discrétion. Pas de popups d'avertissement ou autres fenêtres obstructives. L'icône indique via des codes couleurs le nombre de mails en attente sur chaque compte. Quelques petits raffinements viennent compléter le tout comme la possibilité de détruire les spams sur le serveur ou d'effectuer une action à la réception de certains messages. Si l'on rajoute qu'il est non seulement gratuit, mais en plus en open source, il n'y a pas grand-chose à jeter dans PopTray. Simple, petit, pratique et utile, un soft comme on les aime.

- VERSION : 3.10 beta 4
- ÉDITEUR : Renter Clause
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.poptray.org/](http://www.poptray.org/)



Admirez l'anti-aliasing effectué par la carte graphique.

## SphereXP

Ceux qui comme moi rêvent depuis des années d'avoir un bureau en 3D pourront se réjouir. SphereXP est la première application sous Windows à implémenter la chose. Mettant à contribution votre carte graphique, ce petit bout de soft permet d'obtenir un bureau sphérique sur lequel on peut organiser comme on le sent ses fenêtres. Un clic ramène la fenêtre au premier plan pour que l'on puisse y saisir des données. L'idée est intéressante, on trouve même le support des raccourcis (par défaut ceux présents sur le bureau de Windows sont importés). Bien entendu, ça sent le chantier et c'est difficilement utilisable au jour le jour, mais avec un peu de travail, on pourrait rapidement obtenir un environnement convivial. Chapeau bas à l'auteur en tout cas pour la prouesse technique, c'est surtout pour cela que l'on testera le soft. On se fera un plaisir de vous en reparler lorsque les choses seront plus avancées.

- VERSION : 0.75
- ÉDITEUR : Dusan Hamar
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.hamar.sk/sphere/](http://www.hamar.sk/sphere/)

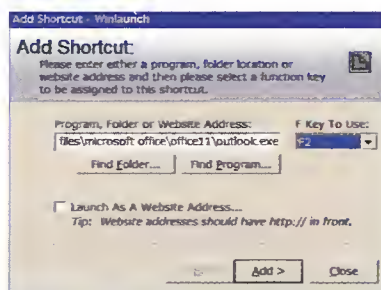
Ça a son charme, mais en attendant je vais garder AltDesk...



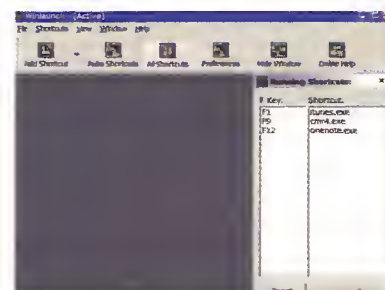
## WinLaunch

Les lecteurs fidèles le savent, contrairement à certaines personnes sans goûts à la redac', j'étais un grand fan d'Atari (ndlr : personne n'est parfait). Et s'il y avait bien un truc pratique sur les ST, c'était de pouvoir lancer une application en appuyant simplement sur une touche de fonction. Alors forcément, lorsque j'ai croisé le chemin de WinLaunch, l'émotion m'a gagné, au point que j'en ai même lâché une petite larme. O.K., j'en fais peut-être un peu trop là, mais en attendant WinLaunch à la bonne idée de reprendre ce vieux principe. On peut définir pour chacune des touches de fonction le lancement d'une application ou d'un site web via le brouteur par défaut. Plutôt sympathique, même s'il faut relever deux reproches. Tout d'abord le fait que certaines applications définissent déjà leurs propres raccourcis clavier. Exit donc l'utilisation de la touche F4 sous IE par exemple. L'autre problème est que contrairement au sacro-saint TOS, il n'est pas possible dans cette version de définir des raccourcis utilisant en simultané la touche shift. Un problème qui devrait être rapidement corrigé vu que j'en ai déjà touché deux mots pour vous à l'auteur. Si ça ce n'est pas du dévouement, je ne sais pas ce qu'il vous faut !

- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : Understealth
- LICENCE : Freeware
- URL : [www.understealth.com/products/winlaunch.htm](http://www.understealth.com/products/winlaunch.htm)



Oh le joli icône...



On regrettera qu'il ne soit pas possible de sélectionner un programme directement au sein du menu Démarrer.



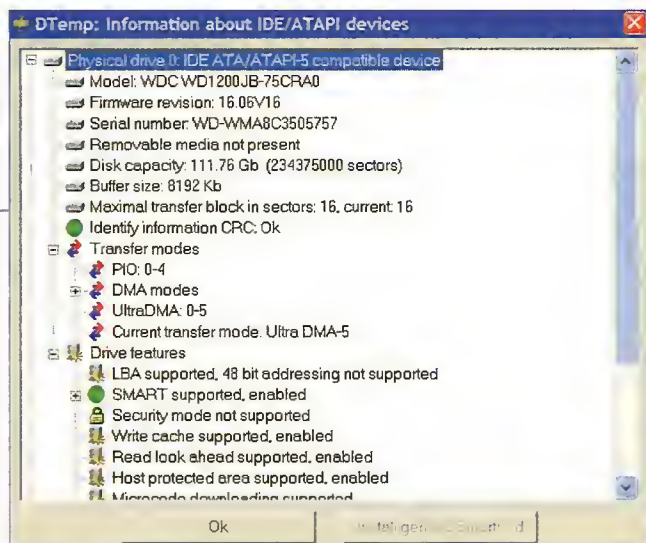
## Dtemp

- VERSION : 1.00 build 34
- ÉDITEUR : DaleSoft
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://prlvate.peterlink.ru/tochlnov/>

La canicule dans les boîtiers de PC, ce n'est pas forcément que l'été que ça arrive. Et il faut le savoir, la cause première de mort prématurée d'un disque dur est une température trop élevée.

Alors si vous ne voulez pas jouer les Jacky™ en utilisant je ne sais quel thermomètre ou sonde pour tester le bon refroidissement de vos précieuses unités de stockage, voici Dtemp. En plus de mesurer efficacement les températures en interrogeant la sonde interne de vos disques (si si, il y en a une), cette petite merveille vous livre également les informations SMART. Pour ceux qui ne connaissent pas par cœur tous les sigles du monde du hardware (vous me reprendrez une double ration de rubrique Matos), le SMART est une technologie de monitoring qui permet de vérifier le bon fonctionnement de vos disques et de prédire les pannes. Et croyez-moi, ça peut être utile.

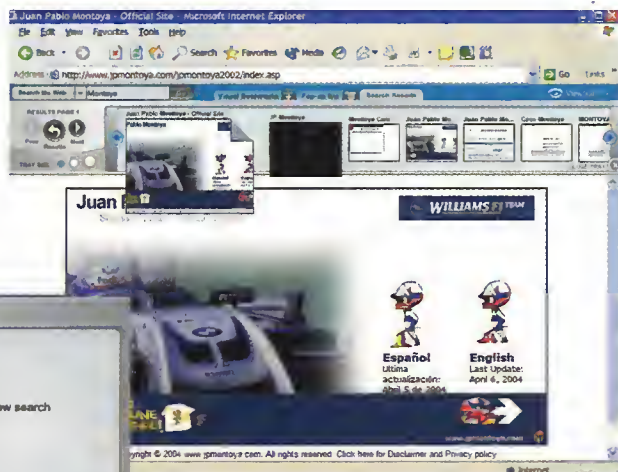
Dtemp liste toutes les caractéristiques de vos disques.



Attribute	Value	Units	Flags	Attribute
01 Raw read error rate	260	10	000000000000	01 DC FR
05 Spin up time	10	10	000000000000	05 DC FR
06 Start/stop count	100	10	000000000000	06 DC SP
07 Head/seek error count	222	100	000000000000	07 DC SP
08 Seek error rate	222	100	000000000000	08 DC SP
09 Recalibrate head count	100	10	000000000000	09 DC SP
0A Spin up retry count	100	10	000000000000	0A DC SP
0B Power off retract count	100	10	000000000000	0B DC SP
0C Device power on count	100	10	000000000000	0C DC SP
0D Power off retract count	100	10	000000000000	0D DC SP
0E Current pending sector count	200	10	000000000000	0E DC SP
0F Off-line pending sector count	200	10	000000000000	0F DC SP
10 Ultra ATA/ATAPI error rate	200	10	000000000000	10 DC SP
11 Write error rate	200	10	000000000000	11 DC SP

Ouf, celui-là ne devrait pas cramer cette semaine.

Totalement inutile, mais avouez quand même que ça en jette...



## ViewBar

Si vous pensiez comme moi que l'on avait tout vu en matière de moteurs de recherche, détrompez-vous car ViewBar repousse les limites de l'imaginable. Cette barre d'outils additionnelle pour Internet Explorer effectue vos recherches en utilisant le moteur de Yahoo! pour vous présenter les résultats sous forme de vignettes. Oui, ça surprend au premier abord. Le soft inclut quelques petites autres subtilités du genre bookmarks visuels et même la possibilité de « corner » les pages web même si j'avoue qu'au bout d'une heure je n'ai toujours pas compris à quoi ça pouvait bien servir. Côté visuel, on a en plus droit à une interface à la MacOS X, avec un « zoom » sur les vignettes lorsque la souris passe dessus, à la manière du Dock d'Apple (ou de son excellent clone PC, YZDock, qui reste toujours la référence). Ce n'est certainement pas la toolbar du siècle, mais ça peut être marrant de l'avoir dans un coin pour montrer à vos amis à quel point Google, en fait, c'est super-dépassé. Bande de flambeurs.

- VERSION : 1.0.0.37
- ÉDITEUR : Viewpoint
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://search.viewpoint.com/>

Et en prime vous avez le droit à un bloqueur de pop up.

## Top Utilitaires de la rédaction

• **Lecteurs vidéo :**  
BSPlayer 1.0 RC1  
Zoom Player Pro 3.3  
WMP 9

• **Lecteurs audio :**  
Winamp 5.02  
WMP 9  
iTunes 4.2.0.72

• **Mailreaders :**  
Outlook 2003  
Eudora 6.02  
Mozilla Thunderbird 0.4

• **NewsReader :**  
40tude Dialog 2.0.10.1  
Gravity 2.5  
Xnews 6.08

• **Pagers Internet :**  
Trillian Pro 2.0x  
ICQ 2003b  
MSN 6.2

• **Anti lourds :**  
Spy Sweeper  
Spy Bot Search and Destroy

SpamPal 1.52b2  
POPFile 0.20.1

• **Downloaders :**  
FlashGet 1.40

• **Customisation :**  
Desktop Sidebar 1.04.59  
StyleXP 2.0  
YZDock 0.8.3

MobyDock DX 0.87b

• **Clients FTP :**  
FlashFXP  
FileZilla  
SmartFTP

• **Browsers Web :**  
Netcaptor 7.5.0  
Mozilla Firebird 0.7

Crazy Browser 1.05

• **Browsers d'images :**  
ACDsee 6.02  
Xnview 1.66

• **Tweakers :**  
X-Setup Pro 6.5b1  
Startup Control Panel 2.7  
Customizer XP 1.8.5



**We cherchez pas plus loin !  
La solution à tous vos problèmes  
se trouve sur...**

**3615 joystick**

0,34 €/min

Astuces & solutions de jeux vidéo PC



# C'est un lecteur CD ? Non, un PC

**I**ntel et AMD monopolisent tellement la scène avec leurs Athlon et autres Pentium qu'on en oublierait presque que chez VIA aussi, on fait des processeurs. Non, non, revenez ! Je sais, moi aussi des processeurs à 1 GHz ça me laisse de marbre. Tout l'intérêt vient de la plate-forme sur laquelle ils tournent. Depuis quelques temps le Taïwanais travaille d'arrache-pied sur ses

technologies mini-ITX : l'idée étant de fournir une plate-forme basse consommation, stable et indépendante dans le but de l'intégrer dans des appareils de consommation courante. À court terme, on pense bien sûr à des platines DVD. C'est dans ce but que VIA a dévoilé sa nouvelle plate-forme nano-ITX. Le tour de force vient de la taille de la carte mère, 12 cm, soit le

diamètre d'un CD ! VIA dispose en sus d'un chipset capable d'effectuer le décodage MPEG2 et MPEG4 en temps réel. On appréciera aussi la présence du fameux chipset audio de VIA. Peut-être que ça donnera des idées à certains constructeurs... Une première machine nano-ITX a été dévoilée, le Nanode, bien que VIA en attende des applications plus concrètes.

Le chat est livré en option...



edito

Vous la sentez, là, cette effervescence digne d'un double Actron un soir de bouclage ? Le petit monde du matos est de nouveau en ébullition. Nouvelles GeForce et Radeon, nouveaux chipsets de cartes mère, nouveaux bus : n'en déplaise à Bill Gates, les grands noms du hardware ne seront jamais à court d'idées pour vous fâcher avec votre banquier.

Par C. Wiz



Seules les versions socket 775 des processeurs d'Intel utiliseront ces nouvelles dénominations, ce qui ne sera pas le cas des P4EE avant septembre.

## C'était trop facile...

**L**e côté obscur de la Force du marketing a encore frappé ! Après avoir bâti de toutes pièces pendant des années le mythe du mégahertz, Intel a décidé d'abandonner la sacro-sainte unité au profit de chiffres qui ne veulent pas dire grand-chose. Trois « séries » de processeurs ont été définies, 3XX, 5XX et 7XX, qui représentent respectivement Celeron, Pentium 4E et Pentium 4 EE. C'est peut-être mes rêves de Z4 qui m'obsèdent (il n'y a pas que les P900 dans la vie, hein Bishop), mais la ressemblance avec les gammes de BMW est juste frappante. Les deux chiffres suivants détermineront le modèle. Intel annonce déjà que quelques subtilités devront également être prises en compte, comme le support de certaines technologies (on pense au support du 64 bits par exemple). Du côté du grand rival, pas d'affolement : on compte garder le système déjà mis en place de P-Rating pour les Athlon 64, puisque après tout, il a officiellement pour but de donner un indice de performances par rapport à la gamme Athlon XP (ah ah !). Officieusement mon petit doigt me dit que ça les travaille quand même.



**J**e vous en parle quasiment tous les mois : incessamment sous peu Intel va lancer son nouveau socket 775 de type LGA (Land Grid Array) pour ses nouvelles révisions de processeurs Prescott (en théorie le 25 mai prochain). La différence principale se situe sur les broches. Pas uniquement sur leur nombre, mais surtout sur leur emplacement. La surface arrière du processeur sera totalement plane, les pins se trouvant déportés sur le « socket », qui ne porte plus très bien son nom. À vrai dire pour l'utilisateur, l'emplacement des broches ne compte pas réellement. Au contraire, cela évite les problèmes de broches tordues sur les processeurs (si si, j'en connais...), dont le prix dépasse généralement celui des cartes mère. Alors, tout le monde est content ? Pas vraiment, puisque certains constructeurs de cartes voient la chose d'un très mauvais œil, craignant des épidémies de retour SAV de broches tordues, pliées, ou arrachées. Et malgré les précautions prises, tel que le couvercle de protection métallique (qui sert à la fixation du processeur, une sacrée bonne idée au passage), certaines marques évoquent la possibilité de ne garantir que la première insertion de processeur. Pendant ce temps, je connais un ou deux revendeurs qui ont déjà commencé à s'arracher les cheveux...





## Le sourire jusqu'aux dents

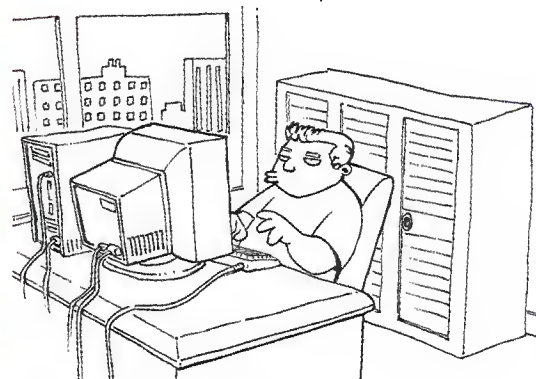
**F**aire des chips graphiques performants, c'est bien, mais faire des tas de brouzoufs avec, c'est encore mieux. Entre décembre et février, ATI s'en est mis plein les poches avec une augmentation de son chiffre d'affaires de 47,8 %. Ce sont bien sûr les très bonnes ventes de chips graphiques haut de gamme qui ont gonflé les ventes du canadien. Coïncidence, David Orton, le monsieur stratégie d'ATI (transfuge de chez Silicon Graphics s'il vous plaît) se voit récompensé par une place de P.D.-G. Comme quoi, s'occuper de nous les joueurs, ça paye.

## Abit aime faire sa tambouille

**E**tre un rebelle dans le petit monde fermé des constructeurs de cartes graphiques, ça n'est pas forcément payant. On se souvient des problèmes qu'avait rencontrés Hercules face à ATI en modifiant les fréquences par défaut des chips et de la RAM. Les mois se suivent et ne se ressemblent pas : on savait déjà qu'Abit avait rejoint le camp d'ATI, s'attirant au passage les foudres de Nvidia. Ce que l'on ne savait pas c'est que le contrat du Taïwanais lui donne le droit de modifier les designs de référence, réalisés pour ATI par Sapphire. Les 9800XT et 9600XT du constructeur ne sont pour l'instant que des cartes rebadgées, les premiers designs originaux verront le jour avec la Radeon 9600XT Guru qui intégrera une puce d'overclocking ainsi qu'un support custom du HDTV.

## Paco Billou

**L**orsqu'on est à la recherche de prédictions de qualité sur le monde de l'informatique, il suffit de demander à Bill Gates, la référence en la matière. Pour rappel, l'homme avait prédit que 640 Ko de mémoire serait suffisant pour tout le monde (il n'avait décidément pas encore prédit le fichier swap de Windows XP...). Mieux, dans son livre « La route du futur », il prédisait le flop d'Internet au profit d'une multitude de réseaux locaux dédiés. Alors forcément, c'était avec impatience que l'on attendait une nouvelle prédiction de notre Oracle à nous, qui comme dans Matrix nous fait croire qu'il sait sans savoir. Et accrochez-vous, c'est énorme : « D'ici dix ans, le hardware sera presque gratuit. » Bien entendu, il faut comprendre « contrairement à Windows 2014 dont le prix ne baissera pas d'un centime ». Allez, moi aussi je me lance : dans dix ans, Intel et Cie trouveront toujours à justifier l'achat de machines plus puissantes. On parle nos comptes en banque, Bill ?



## Cartes graphiques pour adultes

**ATI RADEON X800**

**Q**u'il est compliqué de trouver des noms de produits qui sonnent bien.

C'est presque aussi dur que de trouver un titre de news bien vendeur. Enfin si vous me lisez là, c'est que mon piège a dû marcher. Les nouvelles cartes d'ATI seront remplies de pipelines dits « extrêmes », ce qui a donné des idées aux gens du marketing : bienvenue aux

## Histoires de famille

**S**i les lancements de processeurs haut de gamme se font généralement en fanfare, lorsqu'il s'agit d'élargir par le bas, cela fait de suite beaucoup moins de bruit. Pourtant, l'arrivée d'un nouvel Athlon 64, le 2800+ est toujours bienvenue, faisant passer le 64 bits pour la première fois sous la barre des 200 euros. Du côté des caractéristiques, c'est le petit frère du 3000+ : cadencé à 1,8 GHz, il est équipé de 512 Ko de cache. Reste à espérer pour AMD que sa disponibilité sera un peu moins anecdotique que celle de ses grands frères...

Radeon X800, X600 et X300, les dénominations commerciales des cartes que l'on connaissait jusque-là sous le nom de R420, R380 et R370. Il semblerait également que le R380 soit le premier chip graphique à être gravé en 0,11 micron. On se souvient qu'ATI avait fait de même à la génération précédente, les 9800 étant gravées en 0,15 alors que les 9600 l'étaient en 0,13. Ce R380 réserve d'ailleurs bien des surprises puisque ses performances seraient du niveau d'une 9700 Pro. Pas mal pour du milieu de gamme. Cela dit, nous sommes d'accord, Radeon 9900, ça sonnait beaucoup mieux.



# Un gros qui va plaire

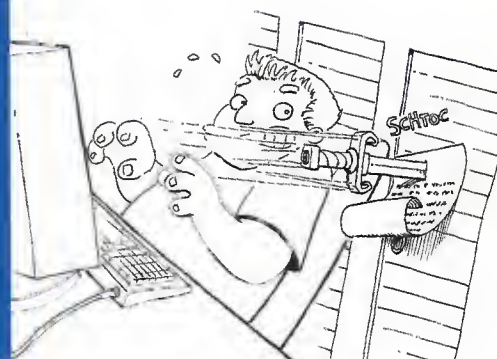


**H**itachi est décidément très en forme. Alors que sa série des 7K250 fait le bonheur de ceux qui recherchent des performances brutes, le nouveau propriétaire de la division disques durs d'IBM nous présente la gamme 7K400. Au programme, 5 plateaux de 80 Go pour un total de, tenez-vous bien, 400 Go. Le constructeur vise particulièrement le marché du stockage vidéo-numérique, comme les magnétoscopes numériques de plus en plus en vogue. C'est vrai que 400 Go, après tout, ça fait tout de même une bonne cinquantaine de DVD...

## Ironie quand tu nous tiens

**A** lors voilà, il suffit que je décide de virer les modems 56k du Top Hard pour qu'une nouvelle norme pointe le bout de son nez ! Rassurez-vous cependant, car le « Turbo RTC » n'est en fait qu'un petit tour de passe-passe. L'idée est simple : le fournisseur d'accès compresse les données avant de vous les envoyer, un petit logiciel se chargeant de les décompresser une fois arrivées

sur votre PC. Bien entendu, le gain n'est effectif que sur les données non compressées, ce qui limite un peu l'intérêt. Cette option est proposée par certains fournisseurs d'accès, Wanadoo en tête. On rappellera tout de même qu'avec un navigateur qui va bien (genre Firebird), et grâce à HTTP 1.1, les transferts de page Web sont déjà compressés. Hop, 3 euros par mois d'économisés...



Les trois dernières lettres du numéro de série permettent de différencier la taille du cache, 5XX pour la version 1Mo, et 4XX pour la version 512 Ko.

## La logique façon AMD

**N**e voulant pas être en reste, AMD a également décidé de nous embrouiller l'esprit. C'est du côté des Athlon 64 3400+ que les choses se corsent, puisque outre le modèle « classique » cadencé à 2,2 GHz et pourvu d'1 Mo de cache, une nouvelle version a fait son apparition, cadencée à 2,4 GHz et ne disposant que de la moitié du cache. Si vous avez bien suivi les tests des mois précédents, vous aurez de suite compris que c'est une bonne affaire, l'augmentation de la fréquence compensant largement la perte de cache. Difficile de savoir la raison derrière ce changement, parfois il ne vaut mieux pas essayer de comprendre... Jusque-là vous suiviez ? Alors j'en remets une couche avec les sockets 939. Car là aussi, on devait trouver un 3400+, cadencé à 2,2 GHz, pourvu de 512 Ko de cache, mais supportant le dual DDR. De peur que les acheteurs potentiels ne claquent un neurone devant la pléthore de 3400+, AMD a décidé de rebaptiser ce dernier 3500+. De la même manière, le nouveau 3700+ se voit rebaptiser 3800+ sur la future plate-forme unifiée. Au moins les choses seront plus claires sur ce socket... Rendez-vous le mois prochain pour les tests.





# MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% pub  
+ 0% spam  
+ 0% popup  
+ 0% bannières

+ 100% hardware  
+ 100% services



## Gigabyte FX 5900 XT

Chipset nVidia GeForce FX 5900 XT, sorties DVI et TV, 128 Mo mémoire DDR, support DirectX 9.0

**200 €**



## Boitier Antec PlusView 1000 AMG

6 Ventilateurs 8 cm (2 fournis), filtre à air lavable système de fixation sans vis, vitre plexiglas

**89 €**



## Leadtek WinFast TV2000 XP Expert

Télécommande, tuner FM, fonction Time Shifting support du streaming vidéo

**60 €**



## Logitech MX510 Optical

Nouveau capteur 800 ppp révolutionnaire, huit boutons avec système Cruise Control

**49 €**



## Baladeur MP3 ISM Lynx 256

Ultra léger, lecteur/enregistreur MP3, tuner FM, dictaphone, affichage LCD rétroéclairé, 256 Mo

**148 €**



## Linksys WAG54G

5 en 1 : Modem ADSL, routeur, switch, Firewall, et Wireless normes 802.11b et 802.11g

**129 €**

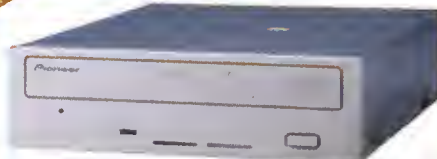
## Lecteur disquette 7-en-1 Mitsumi



Remplacez votre lecteur disquette !

- Lecteur disquette 3 1/2
  - MemoryStick
  - CompactFlash type I et II
  - Secure Digital (SD)
  - MultiMedia Card (MMC)
  - SmartMedia
- Existe aussi en externe USB 2.0

**43 €**



## Pioneer DVR-107 Graveur DVD±RW 8X

Accédez à la gravure de DVD haute vitesse !

**115 €**



## Asus MyPal A620

Le Pocket PC par excellence !

- Processeur Intel PXA255 XScale à 400 Mhz
- écran 3,5" (240x320 pixels) TFT LCD
- Mémoire : 64 Mo de RAM et 32Mo de Flash ROM
- Port infrarouge IrDA 1.1 (115,2Kbps à 4 Mbps)
- Haut-parleur et microphone intégrés
- Jusqu'à 19 heures d'autonomie

**299 €**

Achats 100% sécurisés  
+ de 4000 références sélectionnées  
Satisfait ou remboursé

Label Or Fia-Net

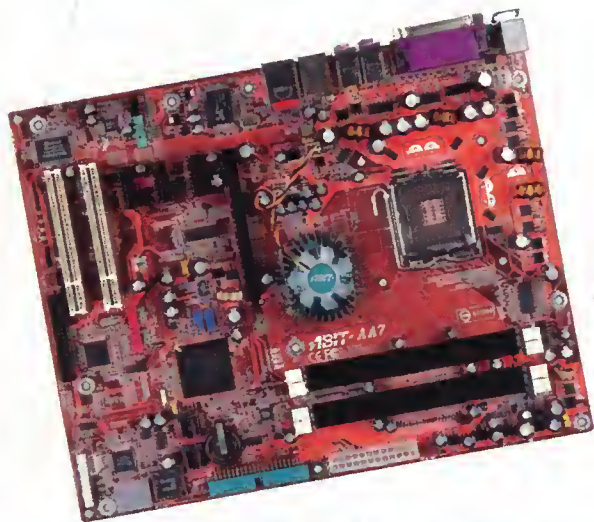
Suivi de vos commandes  
Livraison France Métropolitaine et Dom-Tom  
Transporteur au choix



<http://www.materiel.net>

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.





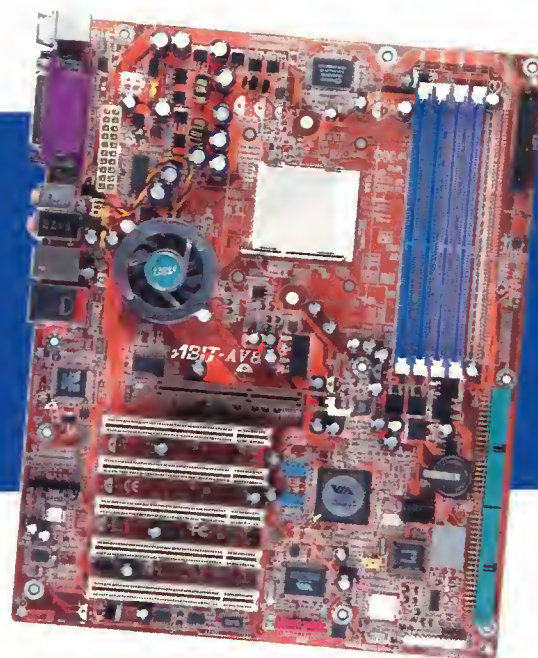
i925 et DDRII chez Abit avec l'AA8 Duramax...  
Chouette, on va pouvoir recycler les vannes sur le Duron.

# CeBIT 2004

## L'ALLEMAGNE, L'AUTRE PAYS DU HI-TECH

24 halls, plus de 6 000 exposants et près de 500 000 visiteurs qui ont mal aux pieds. Voilà comment l'on peut résumer le CeBIT, cette grande messe de l'informatique et des nouvelles technologies qui se tient tous les ans à Hanovre chez nos voisins allemands. Souvent sans surprises, ce millésime 2004 fut riche en annonces et en présentations de produits inédits.

C\_wiz



Il n'y a rien que sur le stand de VIA que l'on trouvait le nouveau southbridge 8239 intégrant un contrôleur audio. Dommage...



Le futur smartphone d'Asus, utilisant le système d'exploitation de Microsoft.

**A**près avoir souffert d'un cruel manque d'intérêt ces dernières années, le CeBIT, Salon majeur du monde du hardware, a retrouvé pour cette édition un peu de sa splendeur. L'arrivée de nouveautés comme le PCI Express, ainsi que les retards pris par les différents acteurs du marché auront largement contribué à ce succès.

Pluie  
de i915  
et i925

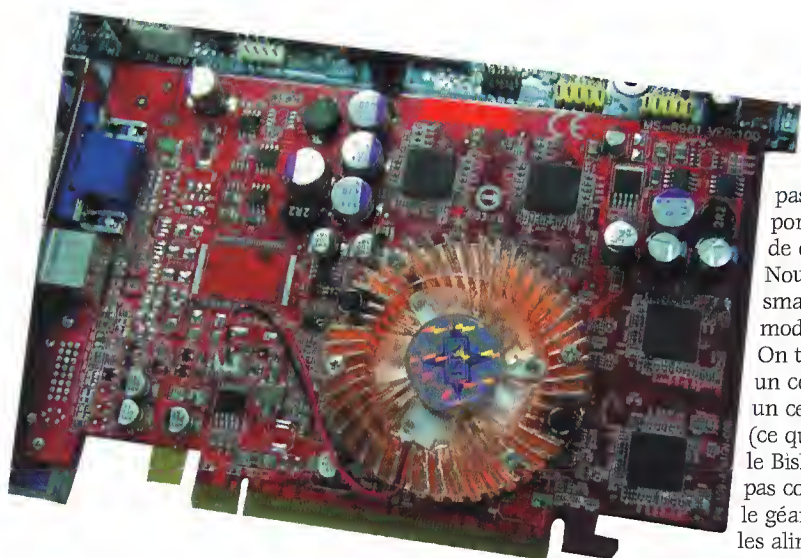
Bien que toujours non officiellement annoncées par Intel, les cartes mère équipées des chipsets i915 et i925 étaient légion sur les stands des constructeurs. Ces nouveaux chipsets supporteront les futurs Pentium 4 utilisant un Socket 775, même si certains fabricants comme Asus présentaient des modèles i915 utilisant un socket 478. Les déclinaisons sont nombreuses et il y en aura véritablement pour tous les goûts : PCI Express, AGP, DDR ou DDR II, le choix est vaste et les fabricants de cartes mère auront rarement eu une gamme aussi étendue. Chez VIA, on prend toujours un malin plaisir à titiller Intel là où ça fait vraiment mal. Après tout un tas de difficultés techniques, l'autre géant présentait dans les temps son chipset PT890, gérant à la fois le PCI, le PCI Express... et l'AGP. Ce qui veut dire que nous aurons droit à des cartes mère versatiles disposant à la fois d'un slot PCI Express 16x et d'un slot AGP 8x. Une petite prouesse que son concurrent de Santa Clara n'a jamais réussi à mettre au point malgré ses efforts. Bien entendu, c'est une bénédiction pour ceux qui souhaitent mettre à

jour leurs machines en douceur. Seul bémol, si les deux slots sont bel et bien disponibles, ils ne sont pas utilisables simultanément.

AMD-  
light

La présence d'AMD lors du CeBIT était réduite au strict minimum. Seule annonce, le FX-53 que nous vous présentions le mois dernier. Une fois de plus, c'est du côté des stands de cartes mère qu'il fallait se tourner pour trouver les nouveautés. Une myriade de cartes nForce 3 250 étaient présentes, utilisant pratiquement toutes le socket 754. Si vous voulez tout savoir sur ce chipset, reportez-vous à son test qui doit se cacher quelques pages plus loin dans ce numéro. On notera que Gigabyte était l'un des rares à présenter une version socket 939 du nForce 3. Autre petite nouveauté du côté de Nvidia, la présence sur certains stands du MCP Gigabit. Comme son nom l'indique ce chipset partenaire du nForce 2 intègre un contrôleur réseau Gigabit Ethernet, ainsi qu'un support natif (enfin !) du Serial ATA. La mauvaise blague c'est que le contrôleur audio disparaît, tout comme le support





Depuis le temps que l'on vous disait que MSI allait produire des cartes ATI... La preuve en image avec un Radeon X600.

des périphériques originaux voir inédits. Asus avait déjà fait un premier pas dans le monde des téléphones portables en introduisant il y a 8 mois de cela un modèle sur le marché taïwanais. Nous aurons nous aussi droit aux futurs smartphones d'Asus, dont les premiers modèles devraient arriver d'ici juin. On trouvait sur le stand du constructeur un certain A8100 qui n'est pas sans rappeler un certain téléphone très populaire à la rédaction (ce qu'il nous a saoulé avec son P900 le Bishop...). Mais la diversification ne semble pas connaître de frontières pour Asus : le géant taïwanais se lance désormais dans les alimentations et les ventilateurs. Le but avoué est surtout de disposer d'une gamme complète d'éléments PC à proposer à ses partenaires intégrateurs.



du Firewire. On comprend peut-être un peu mieux pourquoi Nvidia a tant tardé à sortir ce chip... Si les cartes mère nForce 3 à socket 939 se faisaient rares, ce n'était pas le cas de celles équipées de chipsets VIA. Pas de surprises puisque l'on retrouve le K8T800 qui sévit déjà depuis quelques mois sur la plate-forme actuelle d'AMD. Étant donné la multitude de cartes PCI Express pour le monde Intel, il était presque inquiétant de ne voir quasiment aucune carte dédiée aux Athlon utilisant ce bus. VIA présentait certes un prototype de son K8T890, mais aucune trace du fameux nForce 3 3GIO (pour les curieux, il signera le retour de l'APU de Nvidia, maintenant capable de gérer du son en 7.1).

#### Et côté graphique ?

La déferlante de cartes mère en tout genre nous aurait presque fait oublier que le monde sans pitié des cartes graphiques prépare sa prochaine bataille. Côté Nvidia, on est plutôt confiant puisque le CeBIT a donné lieu aux premières présentations sous le manteau du NV40. Difficile de juger quoi que ce soit étant donné que la démonstration technique était inédite. Du côté d'ATI, on reste fidèle à la politique de la maison, à savoir faire croire qu'on est à peine au courant que de nouvelles cartes sont sur le point de sortir. Seule une carte PCI Express basée sur le R380 était montrée, la même que l'on avait déjà vue à l'IDF l'été dernier. Les présentations officielles ont lieu mi-avril, vous en saurez donc plus le mois prochain vu que tout arrive juste après notre boudage. Le CeBIT est également l'occasion de rencontrer



#### Embrasse moi-Widio

Albatron présentait de son côté un périphérique bien original baptisé Widio. L'idée est de transférer le son de n'importe quelle source vers un petit boîtier servant de baladeur. Utilisant la norme WiFi, il a une portée de 100 m. Le clou du spectacle reste tout de même signé par Victorinox, la marque des célèbres couteaux suisses qui exposait son dernier-né, équipé d'une clef USB. La bête est disponible en version 64 et 128 Mo. Vous m'en mettez deux de côté.



Nouveaux designs chez Shuttle avec le SS56L pour Pentium 4.

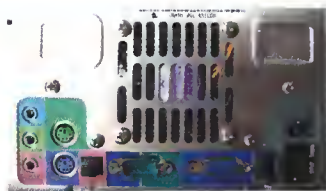




La façade coulissante de l'iDEQ recouvre la baie DVD et le lecteur de cartes multimédia. Notez la présence d'une entrée optique en façade.

# Biostar iDEQ 200A

Pour la plupart des joueurs, le nom de Biostar n'évoque pas grand-chose. Ce fabricant de cartes mère vise plutôt l'entrée de gamme et les partenariats OEM. En lançant sa gamme de mini-PC iDEQ, le constructeur part à l'assaut du monde impitoyable des gamers. Les cartes mère tiendront-elles le choc ? **C\_Wiz**



Seule une sortie VGA est directement disponible sur la panneau arrière de l'iDEQ, une équerre disposant d'une sortie DVI et d'une sortie S-Video sont fournies.

Passer du monde de la carte mère à celui des mini-PC n'est pas une tâche aisée pour tous les constructeurs. On se souvient tous du design douloureux du boîtier Abit, par exemple. Du côté de l'iDEQ c'est justement le look qui frappe immédiatement. Disponible en gris ou en noir, l'apparence est plutôt réussie. La façade en plastique joue sur les effets de transparence, ce qui n'est pas sans rappeler les nouveaux boîtiers de Shuttle ou ceux de MSI. Les parois sont également très réussies, en alu brossé épais.

## Lost in space

L'ouverture du boîtier révèle un point important : l'iDEQ se veut très spacieux. Le routage des câbles est bien inspiré, totalement caché dans le châssis et facilitant au mieux l'évacuation de la chaleur par les grilles d'aération placées sur les parois. Le système de refroidissement du processeur est également des plus originaux : une base en cuivre sur laquelle repose un système de heat pipe couplé à des ailettes. Le radiateur est directement situé à côté du ventilateur du châssis, qui en assurera partiellement le refroidissement. Un second ventilateur beaucoup plus volumineux est accolé de l'autre côté du radiateur. Côté périphériques, l'iDEQ reprend les grandes lignes de ses concurrents. Il dispose d'une baie 5 1/4 pour y placer le lecteur de DVD (vous n'oseriez tout de même pas y mettre un lecteur de CD non ?) et de deux baies disque dur. Bien qu'il

utilise le chipset graphique intégré Radeon 9100, l'iDEQ est pourvu d'un port AGP en sus du traditionnel port PCI.

## Il tourne rond votre ventilo ?

À l'allumage, un bruit digne d'une turbine d'avion se fait entendre. C'est en fait l'initialisation des ventilateurs du châssis et du CPU. Surprise, quelques secondes plus tard, les ventilos ne tournent plus malgré la présence d'un Pentium 4 3 GHz. Il faut plusieurs minutes de benchs avant qu'ils ne se remettent à tourner au ralenti. Les efforts effectués pour garder un boîtier le plus aéré possible portent clairement leurs fruits. J'ai poussé le vice jusqu'à tester notre P4 2 GHz de pré-série dont la dissipation thermique n'avait rien à envier à celle d'un P4E, sans affoler beaucoup plus le système de ventilation. Bien entendu le silence s'en ressent et la seule chose que l'on entende est le grésillement de l'alim. Côté stabilité, pas grand-chose non plus à redire, même s'il faut signaler que le contrôleur mémoire semble assez sélectif sur la RAM utilisée. Mes barrettes Samsung de test provoquaient des plantages lors de l'installation de Windows, une première. Un changement de marque aura résolu le problème. Avec un prix annoncé de 260 euros, Biostar fait une entrée remarquée dans le monde des mini-PC, avec un boîtier qui ravira les joueurs par sa qualité de conception et l'inventivité de son système de refroidissement.



L'imposant radiateur de l'iDEQ qui fait parfaitement bien son boulot.



Le spécialiste  
de l'informatique  
et du numérique  
au meilleur prix

# GrosBill Micro

www.GrosBill.com

▶ **44 €<sub>50</sub>**



## >> Sacred

JEUX PC SG DIFFUSION

~Magie et mythes pour un jeu de rôles dévastateur.

▶ **43 €<sub>50</sub>**



## >> Soldner : Secret Wars

JEUX PC BIGBEN

~Le multi joueur est à l'honneur dans ce jeu d'action tactique militaire.

▶ **27 €<sub>50</sub>**



## >> Breed

JEUX PC FOCUS

~Breed est un jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers de science-fiction.

▶ **144 €<sub>90</sub>**



**PNY  
TECHNOLOGIES**

## >> Carte vidéo PNY Verto Geforce FX 5700LE

128 Mo DDR - TV - VGA

▶ **46 €<sub>50</sub>**



## >> Toca Race Driver 2

JEUX PC CODEMASTERS

~Un événement attendu qui porte bien son nom.

▶ **109 €**



**LOGITECH**

## >> Volant Momo Racing Force

## Nos Services

Frais de port  
**GRATUITS** sur  
tous les jeux video\*



\*Selon disponibilités, découvrez nos offres sur [www.grosbill.com](http://www.grosbill.com)

## GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H,  
et samedi de 9 H 30 à 19 H

Nocturnes mercredi et vendredi jusqu'à 21 H

(M) 5 Saint-Marcel - (RER) C Gare d'Austerlitz

Horaires du Service Technique consulter notre Site

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR

**GrosBill.com** ou **0 825 166 555**

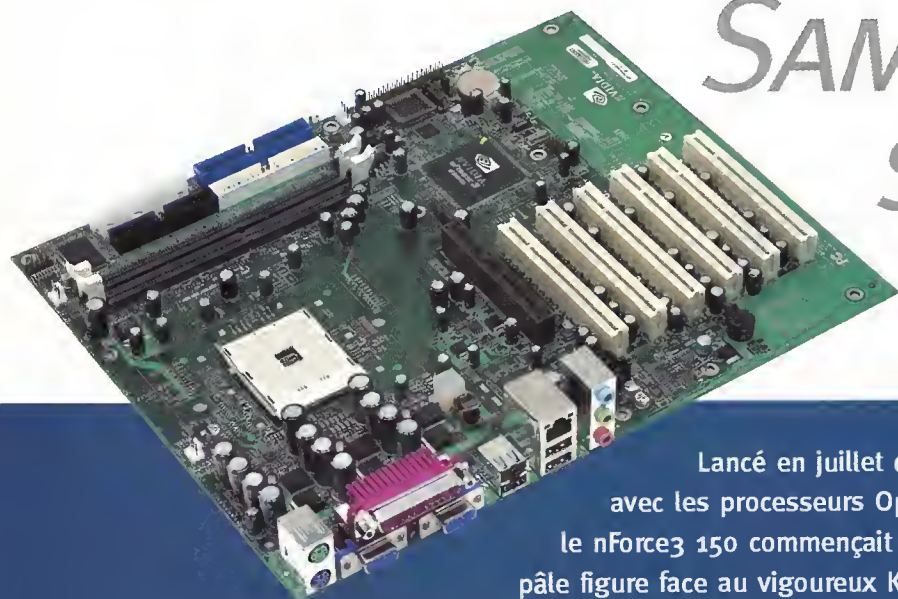
0.15 € TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garanti 1 an pièces, et main d'œuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.



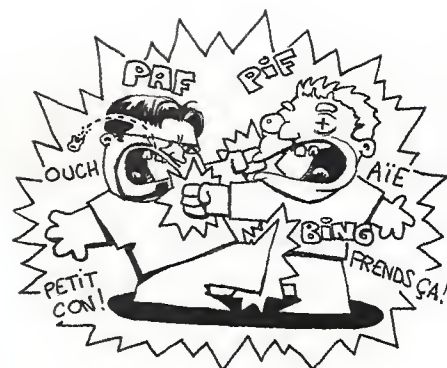
# Nvidia nForce3 250 Gb

## SAME PLAYER, SHOOT AGAIN



Lancé en juillet dernier avec les processeurs Opteron, le nForce3 150 commençait à faire pâle figure face au vigoureux K8T800 de VIA. Manque cruel de périphériques intégrés, absence de l'APU audio et bugs de jeunesse : il était temps de réagir.

C\_Wiz



**A**lors que les chipsets gérant le PCI Express pour Pentium 4 sont légion, Nvidia nous propose enfin une révision très attendue de son nForce3 pour CPU AMD, supportant ce nouveau bus sans oublier le traditionnel port AGP. La première mouture, bien que très rapidement disponible n'avait pas marqué les esprits. Les éléments qui avaient fait le charme et le succès du nForce 2 n'étaient plus de la partie, à commencer par le fameux SoundStorm, l'APU audio intégrée. D'autres petits problèmes émaillaient ce chipset qui, du coup, a été éclipsé par la sortie de l'alternative de VIA.

### Un Athlon 64 libéré

Un des plus gros défauts du nForce3 150 concernait son implémentation plutôt personnelle de l'HyperTransport. Pour rappel, les bus HyperTransport servent à relier le processeur aux différents périphériques de la carte mère, que ce soit directement à la mémoire (vous commencez par le savoir maintenant, l'Athlon 64 intègre son propre contrôleur DDR), ou au chipset gérant les entrées/sorties, en l'occurrence ici le nForce. Si le bus mémoire était tout à fait conventionnel, le bus reliant l'Athlon 64 au chipset de Nvidia était bridé, fonctionnant à 600 MHz en lieu et place des 800 supposés. Pire, dans le sens montant (chipset vers processeur), il était limité sur 8 bits au lieu de 16, bridant les bandes passantes à 2,4 et 1,2 Go/seconde. L'arrivée du K8T800 de VIA n'a fait qu'accentuer ce problème qui se ressentait entre autres lors des utilisations disques intensives. Aujourd'hui la firme au caméléon corrige le tir,

le nForce3 250 implémente le bus HyperTransport au mieux de son potentiel, à savoir une bande passante de 3,2 Go/seconde dans les deux sens. Mieux, le chipset est déjà prévu pour gérer les futurs sockets 939 d'AMD qui utiliseront un lien à 1 GHz. Joie.

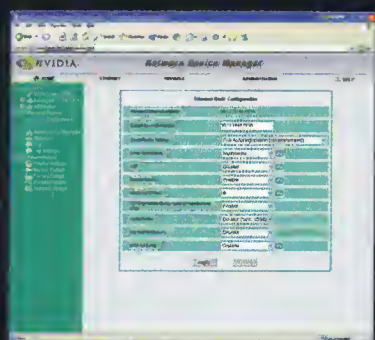
### L'art de rester à sa place

Les capacités en overclocking du nForce3 150 n'étaient pas non plus farfelues, un problème lié en grande partie au fait qu'il était impossible de modifier la fréquence du bus mémoire en bloquant les fréquences de fonctionnement de l'AGP et du bus PCI. Car même si en théorie certaines cartes mère comme la SK8N d'Asus le permettaient, en pratique cela ne marchait tout simplement pas. Une fois de plus le tir est corrigé, et il est désormais possible de fixer les fréquences respectivement à 66 et 33 MHz pour l'AGP et le PCI. Plutôt de bon augure tant les chips d'entrée de gamme d'AMD ont une bonne propension à l'overclocking, même si l'on reste loin des prouesses d'un Pentium 4 2,4C.

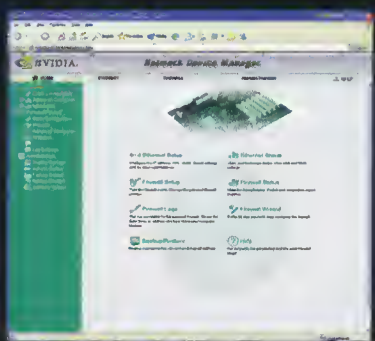
### Pour une poignée de cycles CPU

Autre nouveauté très attendue, le support natif du Serial ATA, en mode simple et en mode RAID. Bien entendu, et à l'image des cartes mère nForce2, le Serial ATA était déjà disponible par le biais de l'utilisation d'un contrôleur additionnel, généralement de marque Silicon Image. Le nForce3 250 intègre désormais son propre contrôleur Serial ATA. Petite déconvenue, il ne gère nativement

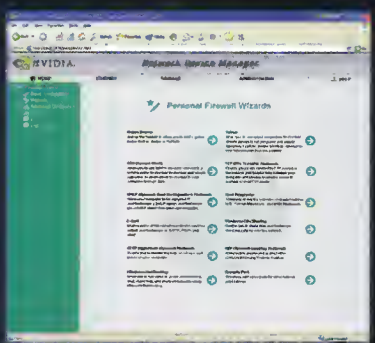




La configuration de la connexion Ethernet se réalise désormais par le biais du navigateur.



L'écran principal du firewall. On appréciera de pouvoir sauvegarder la configuration, en cas de réinstallation de l'OS.



Les assistants de configuration du firewall intègrent les tâches les plus courantes, y compris des paramètres prédéfinis pour les serveurs de jeu.



Ne vous y trompez pas, malgré la présence du logo Dolby Digital c'est bel et bien le chip realtek qui est contrôlé par l'outil de Nvidia.

### Les absents ont toujours tort

Malheureusement pour Nvidia il y a toujours deux gros absents au sein de son chipset. À commencer par l'APU audio, toujours indisponible et qui nous forcera à nous contenter des sempiternelles puces Realtek. L'adjonction d'une bonne carte son sera donc à conseiller, mais les habitués du Top Hard connaissent déjà la chanson. Même si l'APU audio disparaît également du nForce2 avec le nouveau chipset MCP-S, Nvidia n'a pas pour autant tiré un trait dessus. Elle sera de retour sur la prochaine révision du nForce 3, nom de code 3GIO, qui gèrera le PCI Express. Elle aura été remaniée puisqu'elle supportera le son 7.1. Autre absent, le support du Firewire. Ce n'est pas en soi un gros problème tant les constructeurs se sont habitués à utiliser des solutions externes comme celles de Texas Instruments... ou de VIA. À noter que la future carte de MSI sera l'hôte de ce mariage un peu contre nature.

### Recherche de la nouvelle star

Dans le monde des Athlon 64, l'influence du chipset sur les performances est relativement limitée. L'intégration du contrôleur mémoire au sein du processeur élimine le facteur



que deux ports. L'utilisation d'une puce additionnelle (proposée aux constructeurs par Nvidia) permet d'atteindre le nombre de 4 auxquels nous nous sommes habitués.

L'intégration du Serial ATA au sein du chipset est une bénédiction du côté des performances, puisque le taux d'utilisation

processeur du nForce3 est bien inférieur à celui du Silicon Image.

Le southbridge de VIA reste cependant devant, la maturité des drivers du Taiwanais y jouant certainement pour beaucoup.

### Évitons les méchants hackers

Véritable originalité, Nvidia propose désormais un Firewall matériel au sein de son chipset. L'utilisation et la configuration sont semblables à ce que l'on trouve sur les routeurs, tout se fait au sein d'une interface web. La configuration est relativement simple, les drivers proposent des profils prédéfinis pour les applications les plus courantes. On peut également saluer Nvidia sur l'ouverture de ses API : les développeurs de Firewalls logiciels pourront intégrer une accélération matérielle au sein de leurs applications. Reste à voir si c'est réellement efficace et intéressant.

traditionnel sur lequel se battent les différents constructeurs. En corrigeant ses problèmes de bande passante, la nouvelle mouture de Nvidia se hisse au niveau des chipsets de VIA, avec des différences de l'ordre du pourcent selon les applications. Soyons clairs, la bataille des chipsets sur les Athlon 64 se joue désormais du côté des fonctionnalités intégrées, et l'Américain l'a bien compris en intégrant le support du Serial ATA, du Gigabit Ethernet et par l'intégration d'un Firewall. Le choix se fera avant tout sur le prix des cartes mère, dont on pourra avoir une idée plus précise lorsqu'elles seront effectivement disponibles, courant mai. Sans révolutionner le genre, ce produit devrait donc réussir à recoller au peloton de tête. Je me ferai une joie de vérifier tout ça lors des tests des premiers modèles commerciaux.





# top HARD

Entre les retards pris par les nouvelles plates-formes de nos deux compères américains (AMD et Intel) et l'imminence de la sortie des nouvelles gammes de cartes graphiques que l'on nous promet ultra-performantes, les choix sont de plus en plus complexes. Le Top reste cependant plein de bonnes affaires, c'est le moment d'en profiter car ne l'oubliez pas : la nouveauté a toujours un prix. Généralement plus élevé que ce que vous aviez prévu... C. WIZ

## Le processeur

Encore 5 % de baisse ce mois-ci sur les processeurs, on en profite pour retirer le 2500+ du top, avantageusement remplacé par un Barton 2600+. Pour les curieux, sachez que ces deux modèles ont de très bonnes propensions à l'overclocking, particulièrement si vous les montez sur une des cartes du Top. Chez Intel, les prix du haut de gamme (on met volontairement à part les EE) n'auront jamais été aussi compétitifs. De bonnes affaires de tous les côtés.

**Config 1 :** AMD Athlon XP 2600+ Barton (1,91 GHz), environ 70 euros TTC

**Config 2 :** AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), environ 105 euros TTC, ou Intel P4 2,8C GHz, environ 160 euros TTC

**Config 3 :** AMD Athlon 64 3000+ (2,2 GHz), environ 190 euros TTC, ou Intel P4 3,2C GHz, environ 260 euros TTC

## Le lecteur de DVD

Avs aux lecteurs du Top qui auraient l'idée d'acheter un lecteur de CD : je traîne incognito chez les revendeurs, équipé de ma célèbre roto-hache afin d'exterminer les hérétiques. Méfiez-vous, ça pourrait tomber sur vous. Ceux qui veulent me rejoindre dans cette guerre sainte peuvent adhérer au FELC, le Front pour l'Éradication des Lecteurs de CD-Rom.

**Config 1, 2 et 3 :** Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

## La carte son

Les chips son intégrés sont certes pratiques, mais dès que l'on est à la recherche d'un minimum de qualité (que ça ne coule pas) ou de fonctionnalité (suppression de l'écho sur les micros), il faut se tourner vers de vraies cartes. Creative et Terratec restent les références, selon les goûts.

**Config 1 :** SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC

**Config 2 :** SoundBlaster Audigy Player, environ 50 euros TTC

**Config 3 :** TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 95 euros TTC / SoundBlaster Audigy2, environ 135 euros TTC

## La carte vidéo

Le moins que l'on puisse dire est que la baisse massive des prix des R9800 Pro a fait plus d'un heureux. J'en veux pour preuve que ces cartes sont très difficiles à trouver, alors si vous en croisez une, n'hésitez pas une seule seconde. À noter également pour les inconditonnels de Nvidia que les 5900XT vont rapidement être retirées de la vente, puisqu'elles font trop d'ombre aux 5700 Ultra (sic). On notera aussi la disparition du Top des Ti4200, dont les prix remontent en flèche. La fin d'une époque.

**Config 1 :** ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 125 euros TTC

**Config 2 :** ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 200 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 200 euros TTC

**Config 3 :** ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 220 euros TTC

## Le mini-PC

Hop, une nouvelle entrée dans le Top avec le iDEQ, testé quelques pages avant dans la rubrique Matos. Je précise, on parle ici uniquement de la version Radeon 9100 pour Pentium 4. Les possesseurs d'Athlon 64 éviteront le modèle dédié : la stabilité de la carte mère n'étant pas au niveau. Belles baisses également sur les deux autres modèles du Top. Pensez à votre dos lorsque vous trimbaliez votre grande tour... Oui, je sais, je suis un pousse-au-crime.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3), environ 340 euros TTC

- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478), environ 310 euros TTC

- Biostar IDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478), environ 260 euros TTC

## Le moniteur

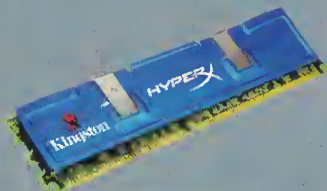
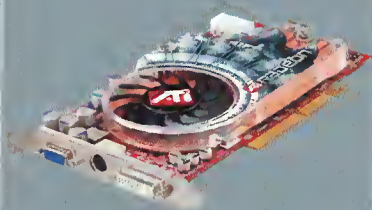
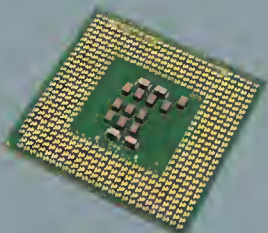
Le destockage des écrans Hercules aura été rapide, limitant d'autant le choix des modèles LCD. La référence pour les joueurs reste encore et toujours le Hyundai Q17, qui joue dans une catégorie bien à part et qui arrive dans une version 12 ms (demandez à votre vendeur). Pour les cathodiques, peu de changements. Un 22 pouces, ça ira super bien avec votre carte graphique toute neuve, non ?

**Config 1 :** 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 250 euros TTC

**Config 2 :** 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 360 euros TTC

**Config 3 :** 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 470 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 580 euros TTC





## La carte mère

Les prix des cartes mère pour Athlon 64 continuent leur chute vertigineuse. Cela prépare bien entendu l'arrivée de la concurrence, à savoir les cartes mère nForce 250. La baisse continue aussi du côté des cartes nForce 2, l'occasion de rappeler que la carte à acheter chez Abit est bien la NF7-S et non la nouvelle AN7 qui, après tests, manque clairement de maturité.

**Config 1 :** Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC

**Config 2 :** Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC

**Config 3 :** Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8T Neo FIS2R (VIA K8T800/Socket 754), environ 115 euros TTC

## Le disque dur

Lorsqu'on voit les prix des disques de 80 et 120 Go, il y a de quoi penser sérieusement à passer au RAID. Performances pures ou sécurité des données, il y en a pour tous les goûts, et toutes les cartes du Top Intègrent un contrôleur gérant la chose, pour la plupart en Serial ATA. De quoi faire d'une pierre deux coups, les gains de performances lors des temps de chargement compensent amplement le fait d'insérer une disquette de pilotes lors de l'installation de Windows...

**Config 1 :** 60 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC

**Config 2 :** 80 Go (7200 trs/min), environ 70 euros TTC

**Config 3 :** 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC

## La carte réseau

Avec d'un côté le haut débit, et de l'autre la multiplication des PC, les joueurs que nous sommes ont besoin de deux ports réseaux. Bien entendu, ceux qui n'ont que deux PC peuvent utiliser la bonne vieille recette du câble Firewire. 400 Mbit de débit entre 2 machines, c'est toujours appréciable.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC

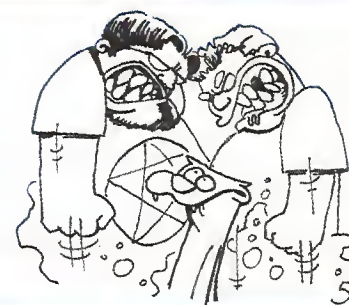
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 40 euros TTC

## La RAM

Construire un PC, c'est un peu comme payer ses impôts. On a l'impression d'économiser d'un côté et de perdre tout de l'autre ! C'est au niveau de la RAM que l'on enregistre une nouvelle hausse. On se contentera, comme toujours, de PC3200 (même pour les Barton 333, pensez à l'overclocking ou à vos futures upgrades), en misant sur des chips de marque. Infineon, Samsung, Kingston, ou encore Dan-Elec, ce n'est pas le choix qui manque.

**Config 1 et 2 :** 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 100 euros TTC

**Config 3 :** 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 190 euros TTC

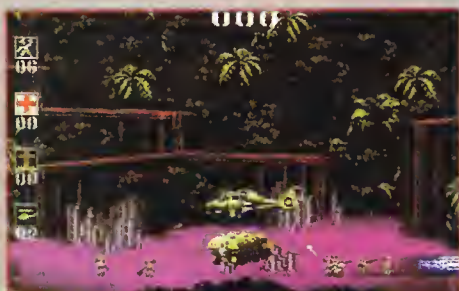




# ET POKE ET PEEK

**« Commodore France, c'est fini ». L'Amiga allait bientôt succomber. Triste couverture. En hommage au meilleur ordinateur du monde, je dirai sobrement, dix ans après : Atari ST c'est de la merde, Amiga 500 for ever ! Ouais ! Une bonne guerre comme mémorial, quelle chouette idée.**

**O**h le bon gros dossier WestWood. Un nom qui fait un peu rêver tout de même. À l'époque, il évoquait déjà la série Eye of the Beholder ou encore Dune 2, un des premiers RTS ! La saga de Kyrandia a aussi marqué les esprits, mais sûrement moins que l'enfilade de Command & Conquer. D'ailleurs, Joystick de mai 1994 nous présentait le deuxième opus et, bien qu'en préparation, il promettait déjà... euh. Attendez là, C&C 2 ? Mais le



Apocalypse, un jeu super dur parce que sur Amiga, on n'est pas des taffioles comme sur ST.

premier est sorti en 95 ! Un instant, laissez-moi relire le truc avec un sourcil levé en signe de perplexité. Ah bah oui, quelqu'un a collé un 2 à ce pauvre C&C, sans doute emporté par cette déferlante de suites (Lands of Lore 2, Kyrandia 3.) Je trouve ça plutôt rigolo même si ça m'a pris une heure pour saisir l'astuce et sortir de la 4<sup>e</sup> dimension.

J'ai encore des doutes sur le pourquoi et le comment de ce « 2 ». Si quelqu'un peut m'expliquer, je l'aime.

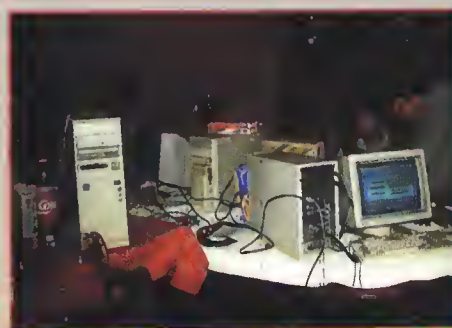


Ou alors, c'est Westwood qui s'est planté. Ils avaient un titre C&C inconnu et voulaient faire la suite, un truc comme ça. Argh, je ne saurai jamais ! Avant de passer aux tests, une petite connerie de rien du tout en bas de la soluce de Doom. « [...] moins vieux que Loom, moins bavard que Léon Bloom » et ça continu sur deux pages. Plutôt mignon, non ? Et dans le texte, Joystick découvrait les joies du réseau, c'est sincèrement touchant, j'aurais aimé voir ça.

## UNE AVALANCHE DE... TRUCS PAS TERRIBLES

Hop premier test, Vroom multiplayer. Je me demande si ce n'est pas le premier jeu à utiliser ce terme... Rien à voir avec Internet cependant, on pouvait juste jouer à deux en écran splitté. Ça me rappelle la tôle que je viens de prendre contre Atomic et Faskil à Super Mario Kart... Pourtant, j'étais bien parti. Bref. Sur CD arrivait enfin Spaceship Warlock ! Qu'est ce que j'ai pu attendre ce jeu : aventure deliro-SF. Ça ne vous dit rien ? Normal, c'était une daube. Pfff. Pendant que sur cette nullité d'Atari ST, Cannon Fodder arrivait trop, trop en retard, avec ses petits bonzhommes envoyés en masse au casse-pipe, sur le génialissime Amiga sortait K240, Utopia 2, un excellent RTS. On se balançait des astéroïdes dans la tronche, on tirait des essaims de missiles nucléaires, c'était top. Super laid, mais top. Le mythique UFO envahissait nos PC malgré certaines « réserves » dans le test et Beneath a Steel Sky s'appropriait à rendre les joueurs fous. Non pas à cause du scénario ou de la difficulté de l'aventure, mais du fait des quinze disquettes à gérer selon la célèbre méthode dite du « grille-pain ». C'est que ça coûtait cher, un disque dur. Et paf, un mégastar pour Heimdall 2 sur Amiga. Puisque je vous dis cette bécane pourrait ! Et Ultimate Body Blows sur Amiga CD32 ? Et The Chaos Engine ? Et Disposable Hero ? Oui, bon, c'était plutôt naze tout ça. « Mieux avant », tu parles... Allez, Amiga for ever quand même !

FUMBLE



Notre PC, ça prend de la place. Une seule table ne suffit pas pour notre expérience. On installe la machine dans une pièce voisine. Vous savez, on n'a pas l'install.

Noissance du LAN à Joystick. Et dire que maintenant on se fritte d'un continent à l'autre.



Lands of Lore II, je ne suis pas prêt de vous en reparler. Prévu pour fin 94, il sortira en 97...



# TBC4

## RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



**“UNE RÉFÉRENCE, UN JEU INÉVITABLE !”** Gaming



**Pilotez 35 bolides** - du cabriolet sexy au pur sang indomptable.  
**Défendez vos couleurs** sur 31 championnats et 50 circuits modélisés.

**Affrontez 21 jeunes loups** en solo et  
**12 pilotes en réseau** qui ne vous feront aucun cadeau.

**Prenez garde, les erreurs se paient au prix fort.**



[www.nvidia.fr](http://www.nvidia.fr)



[www.codemasters.fr/tocaracedriver2](http://www.codemasters.fr/tocaracedriver2)

**Codemasters**

GENIUS AT PLAY™

XBOX LIVE™ ONLINE ENABLED

“La meilleure façon de jouer” - © 2004 The Codemasters Software Company Limited (“Codemasters”). All rights reserved. “Codemasters”® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters.  
“Race Driver”™ 2, “Ultimate Racing Simulator”™ and “GENIUS AT PLAY”™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license.



# BESIEGER

## ASSIÉGER ET ÊTRE ASSIÉGÉ

Niveaux immenses : citadelles  
cités, montagnes, forêts, déserts...

Innombrables créatures : Vikings,  
Cimmériens, Orques, Centaures...

6 modes multijoueur intenses,  
dont Deathmatch et Capture the Flag

Stratégie 3D Temps Réel



[www.besieger.com](http://www.besieger.com)



**PRIMAL**  
SOFTWARE

POWERED BY  
**game**spy

**PC** CD-ROM

**DREAMCATCHER**

© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. / DreamCatcher International Inc. Package design © 2003 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered marks of their respective owners. All rights reserved.



# CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# joystick



Abonnez-vous,  
VITE !!!

**+ DE 40% DE RÉDUCTION**



